Game Republic

THE MULTIFORMAT games magazine





Poste Italiane S.p.A. - Spedizione in Abbonamento Postale - D.L. 353/2003 (conv. in L. 27/02/2004 n. 46) Art. 1, Comma 1, LO/MI

E SE LA VERA NEXT GEN FOSSE QUESTA?

Oculus Rift:
la prova definitiva in 10 pagine

- Tutte le novità
- I migliori giochi
- Analisi hardware

DOPPIO DAY ONE
LA SFIDA CONTINUA





22 NOVEMBRE
XBOX ONE



29 NOVEMBRE
PLAYSTATION 4

Nostradamus



Non sono un veggente e, purtroppo, non sono in grado di darvi numeri magici in grado di farvi diventare milionari. Se è per questo, non credo neppure di essere una sorta di Nostradamus del Videogioco, sebbene il personaggio mi sia molto caro, dopo che i Judas Priest gli hanno dedicato, diversi anni orsono, uno strepitoso concept album. Il fatto è che questo, è proprio il numero di Game Republic a cavallo tra la vecchia e la nuova generazione, lo stargate tra il passato e il futuro, che poi è ormai il presente. Ecco perché, come avrete notato dalla cover di questo numero, abbiamo deciso di affrontare di petto, alla nostra maniera, il vero interrogativo di questi giorni: ma se la vera next gen non fosse rappresentata dalle due nuove console in arrivo? Mi rendo conto che la domanda appare come mera provocazione, ma soffermatevi un attimo a pensare al concetto di next gen. Questa volta, infatti, i confini sono decisamente sfumati. A rigor di logica, la prima console next gen, rispetto alla generazione precedente (PS3, 360 e Wii), sarebbe dovuta essere il Wii U. Voi però lo sosterreste? Una console uscita potente a occhio e croce quanto le sue rivali del passato? Difficile. Eppure, vi ribatto, il Wii U presenta nuove caratteristiche, che vorrebbero essere rivoluzionarie... o almeno innovative. Poi arrivano la PlayStation 4 e l'Xbox One. Potenti, loro. Potentissime. Si discute sul quanto e sui rapporti di forza tra le stesse, ma è certo che il salto tecnologico c'è. Eppure, a voler essere guastafeste, siamo di fronte a hardware che nascono già inferiori ai PC di fascia più alta. Non è allora un gaming già visto e giocato? Che cos'è, dunque, l'elemento che fa scattare il next accanto a gen? Qui si profila Oculus Rift, il visore per realtà virtuale di Mr. Palmer Luckey, quell'oggetto da collegare al PC così suggestivo da persuadere John Carmack a lasciare il suo lavoro e andare a passare le sue giornate presso gli uffici di Oculus VR. Magari per alcuni sarà solo una periferica, ma io ricordo un fatto che mi dà tanto da pensare. Ricordo che, nel 1996, Super Mario 64 ci fece scoprire il 3D, rivoluzionando per sempre il mondo dei videogiochi. Avevamo letteralmente acquisito una nuova dimensione. Oculus Rift, oggi, ci fa entrare nei videogiochi. Totalmente, pienamente, e in modo convincente. È il concetto di gioco immersivo che si avvera, come mai prima d'ora, come solo la fantascienza ce lo aveva saputo suggerire, e noi non ce la sentiamo di fare finta che non stia succedendo niente.

Non sono Nostradamus, lo ripeto, ma su Oculus Rift sono pronto a scommettere. E azzardo: ma se la vera next gen cominciasse con lui?

Marco Accordi Rickards

Sommario



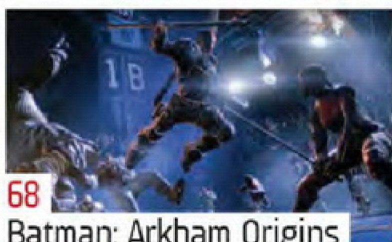
Game Republic
154 | NOVEMBRE 2013

ANTEPRIME

RECENSIONI



30
Dark Souls II



68
Batman: Arkham Origins

64
Assassin's Creed IV: Black Flag

PER SAPERNE DI PIÙ E DISCUTERE DEI CONTENUTI DI QUESTO NUMERO VISITA **WWW.GAMEREPUBLIC.IT**



PRIMALINEA

SPECIALI

RUBRICHE

Primalinea

NOTIZIE
APPROFONDIMENTI
OPINIONI

Dato per spacciato, il mercato PC ha visto la sua recente rinascita proprio grazie a Valve. Steam Machine punta a replicare l'immediatezza della piattaforma anche a livello hardware, guidando gli utenti all'acquisto di un sistema ideale.

Contenuti

Le storie top di questo mese...

Controllo totale

→ Il progetto di Gabe Newell ha tutti i tratti dell'attacco piratesco a un'industria da molti criticata per la sua mancanza di idee e innovazione. Lo vediamo nel design del controller, assolutamente diverso da quanto proposto finora dalla concorrenza. I due trackback puntano a ricreare la precisione data da mouse e tastiera (da molti giocatori ritenuto il sistema più preciso in assoluto). Se ciò si rivelasse vero, porterebbe in salotto esperienze storicamente confinate al computer di casa, quali gli strategici in prima persona, oltre a permettere ai puristi di godere degli FPS senza dover passare per un limitante (almeno per loro) controller da console. Parallelamente, i trackpad useranno un sistema di feedback basato su elettromagnetici, in grado di andare ben oltre l'ormai collaudatissimo sistema rumble.

Lavori in corso

L'ecosistema PC, e Steam in particolare, può fare solo che bene al videogioco, grazie alla sua vicinanza con il mondo degli smanettoni e dei developer. Questo vorrà dire che il controller sarà open source, ovvero modificabile da tutti. Di recente Steam ha anche lanciato Early Access, un programma che permette di acquistare giochi in anteprima e comunicare direttamente a developer il proprio feedback sull'avanzamento dei lavori, favorendo un processo creativo aperto e in continuo divenire.

(NUOVE TENDENZE)

Valve attacca i titani

Steam acquista forma fisica per sfidare Sony e Microsoft, e nulla potrebbe essere più come prima

Valve aveva un piano, e ora lo sappiamo con certezza. La compagnia di Gabe Newell, negli ultimi anni, ha compiuto una progressiva manovra di avvicinamento nei confronti del mercato hardware dei videogiochi, allestendo, di volta in volta, i prerequisiti per conquistare avamposti significativi in una battaglia che si apre all'alba della next-gen. Un esempio? Pensiamo all'introduzione di Big Picture, interfaccia che permetteva l'anno scorso di trasformare Steam sostanzialmente nella dashboard di una console. L'ultima, clamorosa bordata all'establishment Microsoft e Sony (e in misura ormai minore, Nintendo) è stato l'annuncio combinato del sistema operativo Steam OS, disegnato appositamente per i videogiochi, accompagnato da un controller che dovrebbe sostituire l'ormai consolidata combinazione mouse/tastiera (compatibile con OS X), basato su una coppia di trackpad che sostituiscono le classiche leve analogiche. Ma la vera "bomba" risiede in un progetto molto ambizioso, che se sviluppato a dovere potrebbe stravolgere per sempre il modo di intendere il videogioco su PC. Valve sta infatti progettando anche una nuova categoria di "gaming computer" da collegare al proprio televisore, battezzata Steam Machine, in grado di fare girare Steam OS e con una potenza pari ad un PC di fascia alta, ma completamente personalizzabile. 300 unità di Beta Tester entro la fine dell'anno saranno invitati ad analizzare in prima persona la piattaforma, con un arrivo sul mercato previsto nel 2014. Il prezzo? Newell ha deciso di mettere in circolazione diverse "categorie" di Steam Machines, ossia quelle con dispositivi a basso prezzo (99 $), una fascia intermedia (300 $) atta a controbattere l'egemonia delle console casalinghe di Sony e Microsoft, ed una fascia alta (dal prezzo variabile in base alla disponibilità dell'acquirente). Quella concepita da Valve è comunque solamente un'architettura, i cui diritti potranno essere venduti ad altre compagnie che a loro volta saranno autorizzati a fabbricare e mettere in commercio la propria versione della Steam Machine. Se era chiaro che difficilmente avremmo visto una console nel pieno senso del termine firmata da Valve, dobbiamo anche tenere a mente che la compagnia ha da sempre venduto servizi, non software. La cosa più importante è che la macchina, o per meglio dire il format della macchina, partirà con un'impalcatura solidissima. Per chi ha familiarità con la piattaforma, questo vuol dire quindi avere accesso a una libreria pressoché sconfinata di titoli vecchi e nuovi, ma anche a tutti i servizi che ne derivano, come la gestione del multiplayer, gli update, i contenuti scaricabili e quelli generati dagli utenti. E, ovviamente, avere accesso alla propria libreria, per alcune persone ormai paragonabile a una collezione, costruita nel corso di anni, magari approfittando degli occasionali saldi stagionali di Steam, attesi dai videogiocatori con la febbrilità di una ricorrenza religiosa. Valve può veramente mettere in discussione il futuro di PlayStation 4 e Xbox One? È prematuro per dirlo, e del resto il mercato dei videogiochi ha senza dubbio una lunga tradizione di ribaltoni. Ma se veramente Valve avesse allestito questo vero e proprie golpe, le certezze di un'industria potrebbero seriamente rischiare di sgretolarsi nel giro di pochi mesi.

a cura di Marcello Paolillo

Il potenziale limitato di Ouya ha dimostrato come lanciare una console non sia tutto sommato così difficile (a patto di avere un Kickstarter milionario alle spalle, ovvio). La vera sfida è darle una valida ragion d'essere, che si traduce in servizi e supporto dagli sviluppatori che contano. Anche indie.

L'operazione Steam Machines assomiglia molto a quello che tentò di fare anni fa il fondatore di Electronic Arts, Trip Hawkins, con il fallimentare 3DO. La differenza sta ovviamente nell'infrastruttura che c'è dietro, solidissima nel caso di Valve.

L'esaltazione della figura del soldato, in tutte le sue declinazioni, è una delle tematiche più presenti all'interno dei videogame.

(VIDEOGIOCHI E SOCIETÀ)

Blocco Continentale

Il 9 novembre 1989: crolla il muro di Berlino. Viene abbattuto, smantellato dopo 28 lunghi anni: terminava concretamente la divisione di una città, idealmente quella dell'intero pianeta. Il gigante sovietico e quello statunitense deponevano le armi, il mondo tirava un sospiro di sollievo per il solo fatto di non essere ricoperto da una coltre radioattiva. Anni difficili che, in tutta probabilità, sono tornati in mente a molti videogiocatori negli ultimi mesi, da quando lo scorso giugno Company of Heroes 2 di Relic Entertainment ha a dir poco indispettito il governo russo, tanto da spingerlo a bloccare immediatamente la commercializzazione del formato in scatola del titolo e a far partire una petizione (di notevole successo, 19.000 firme) per la sua rimozione da Steam. Una cortina di ferro simbolica è aleggiata sull'ambiente videoludico fino a poco fa, quando, durante un'intervista

→ State lasciando il settore americano... o no?



La critica portata all'economia di guerra dalla serie di Metal Gear è probabilmente una delle più forti mai apparse in un titolo tripla A.

per il quotidiano Izvestiya, Arseny Mironov, collaboratore del Ministro della Cultura Vladimir Medinskij, ha dichiarato che il numero di titoli in cui l'esercito russo viene dipinto in maniera distorta e denigratoria è decisamente troppo alto. Secondo quanto riportato dalla testata, sono moltissimi i videogiochi che per Mironov forniscono una visione del tutto imprecisa degli eventi storici alle nuove generazioni di giocatori. È per questo che, nella convinzione che il medium videoludico debba non solo "essere divertente, ma anche migliorare le funzioni cognitive e promuovere l'educazione patriottica", il Ministero della Cultura ha deciso d'istituire un progetto non del tutto nuovo all'ambiente. Diretto dalla Russian Military Historical Society, questo si concentrerà inizialmente sullo sviluppo di un titolo che si basi sulle vicissitudini dell'aviazione russa nel contesto del primo conflitto mondiale. Il governo, inoltre, ha deciso

COME CAPITAN AMERICA

Partendo da America's Army e arrivando fino agli innumerevoli Battlefield, passando ovviamente per i vari Call of Duty e compagnia, l'eccezionalismo degli States teorizzato da Tocqueville nel 1831 (e la relativa cultura che ne è derivata) ha impregnato moltissimi dei titoli ingoiati dalle console di tutto il mondo. In realtà, se volessimo fare uno sforzo di onestà intellettuale, dovremmo dire che ha di fatto impregnato la gran parte dell'industria mass mediatica in generale, condizionando più o meno profondamente ogni declinazione socio-culturale occidentale. La retorica, quasi templare, del marine/paladino che deve necessariamente esportare democrazia e libertà in ogni angolo del mondo (pena la comparsa di un buco nero che fagociterebbe seduta stante l'intero Nord America) è diventata così familiare nel mondo videoludico da apparire endemica, quasi costitutivamente naturale.



Uno dei tanti manifesti (neanche troppo fantascientifici) con cui Ken Levine ha deciso di ricoprire Columbia, la città volante di Bioshock Infinite. Vi ricorda qualcosa?



Per paura che, data la concomitanza tra le elezioni presidenziali del 2012 e l'uscita di Halo 4, si registrasse tra le nuove generazioni un livello di astensionismo mai visto, Microsoft decise di correre ai ripari, tappezzando la città con manifesti in cui John-117 invitata a recarsi alle urne.

di erogare contributi statali a qualsiasi sviluppatore che presenterà il progetto di un titolo che risponda ai requisiti richiesti dal Ministero della Cultura, tra cui possiamo trovare il rispetto della verità storica (compito da niente eh?) e la promozione di "un'immagine positiva della cultura nazionale". Per dirla con altre parole, ciò che si sta chiedendo agli sviluppatori è di creare un titolo di vera e propria propaganda nazionale. Inutile provare a mentire: non è di certo la prima volta che un videogame viene sviluppato con chiari intenti politici e/o propagandistici, ma forse è una delle prime volte che tale fine viene così esplicitamente dichiarato. Ma prima di iniziare a gridare proteste di ogni genere, fermiamoci un attimo a guardare giù per la china del panorama videoludico mondiale. Cosa possiamo vedere? Una distesa infinita di titoli dove, vigila innegabilmente e neanche troppo silenziosamente Capitan America nella sua tutina a stelle e strisce, sempre un po' troppo appariscente. Ovviamente la base si trascina sempre dietro le relative sovrastrutture: nel catalogo del videogiocatore compaiono così una lista infinita di titoli in cui (ancora una volta più o meno esplicitamente) viene esaltata l'industria di guerra, l'eroe machista e solitario alla John Wayne, l'etica del self made-man e dell'iniziativa personale come unica base possibile per una società sana e via dicendo. Pochi sono i titoli che hanno il coraggio di rifiutare decisamente questa eredità senza rinunciare al proprio contenuto sociopolitico. Ancora meno quelli che mantenendo integra tale portata riescono in un modo o nell'altro ad essere realmente apprezzati se non da tutti almeno da una buona parte di critica e pubblico: possiamo pensare al Metal Gear del maestro Kojima o al Bioshock Infinite del geniale Levine, ma pochi altri titoli dotati di una profondità del genere hanno raggiunto anche gli stessi livelli di popolarità. Così, tenendo presente il contesto generale dell'industria videoludica (nonché mass-mediatica in generale) e considerando anche le recenti tensioni sorte tra le due superpotenze che si fronteggiavano dai lati opposti della Cortina di Ferro, non sembra più così assurda la posizione assunta dal governo russo. Quello che però potrebbe far salire di livello l'intero settore videoludico, è che le tematiche sociopolitiche venissero prese e soprattutto affrontate in maniera un po' più seria, non semplicemente piegate alla vuotezza propagandistica di questo o quest'altro governo. Che il videogioco, o meglio gli sviluppatori, cominciassero a produrre titoli non solo portatori di messaggi (pre)determinati ma in grado di stimolare nel pubblico uno spirito critico ed autonomo, cominciando in questo modo a dispiegare davvero l'enorme potenziale di cui questo medium è dotato.

BARRIERE INFRANTE

La morte del single player

Dite addio a single e multiplayer. Il futuro è nel mingleplayer!

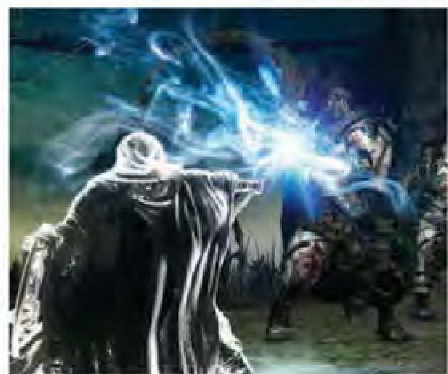
Se siete amanti della compagnia a tutti i costi, anche quando si gioca, la prossima generazione di console potrebbe essere quella che fa al caso vostro. Per gli asociali, al contrario, si prospettano nuvole grigie. Produzioni del calibro di Destiny, Tom Clancy's The Division, e perfino il racing The Crew, condividono una caratteristica molto particolare, ancora inesplorata. Il vero obiettivo di questa next-gen, infatti, non sembra essere la grafica pompata, ma la definitiva evoluzione del multiplayer. Nello specifico, i titoli sopracitati si propongono come l'ideale punto d'incontro tra le esigenze dei giocatori e degli sviluppatori negli ultimi anni. Se in origine la distinzione tra un'esperienza single player e un gioco totalmente orientato al multigiocatore era palese, sempre più in futuro la prima tipologia convivrà con la seconda all'interno dello stesso ecosistema. Non dimentichiamo che, in questa generazione, le console sono entrate definitivamente in rete, ma allo stesso tempo il livello medio delle esperienze narrative è salito notevolmente. Oggi sempre più sviluppatori cercano di affiancare valide modalità online a giochi palesemente concepiti per il gioco in singolo. Avventure individuali di prima scelta come Uncharted o immense produzioni già di per sé zeppe di contenuti come l'ultimissimo GTA 5 sono solo un esempio tra i giochi più recenti. La tendenza odierna comunque, è quella di inserire la componente multiplayer direttamente nella modalità in singolo del gioco. Le classifiche online sono state i primi segnali di intrusione di elementi social in partite single player. La condivisione asincrona di punteggi ha fatto la differenza nell'appetibilità di titoli come Geometry Wars e Shadow Complex. In Catherine, le domande scomode che la voce misteriosa ci poneva dentro il confessionale all'inizio di ogni livello, fungevano da sondaggi tra i giocatori di tutto il mondo, e hanno rappresentato altri esperimenti in tal senso. Splash Damage, è artefice e precursore di un concetto da esso coniato in tempi non sospetti: il "mingleplayer". Con questa definizione, gli sviluppatori londinesi definivano la natura del loro "Brink", in cui il single player è condiviso tra più giocatori che, quindi, si troveranno a cooperare e affrontarsi mentre si seguono gli obiettivi del gioco. La grossa



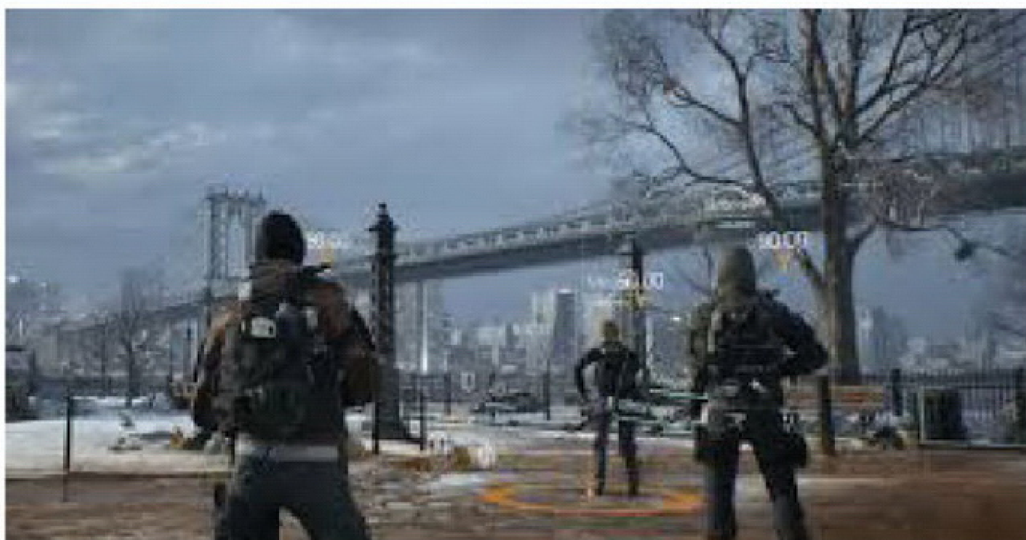
Destiny mescola sapientemente un'azione single player a una multiplayer, lasciando al giocatore la totale libertà sull'imbattersi o meno in altri giocatori. Bungie ha infatti garantito che, a differenza di prodotti simili, Destiny potrà essere giocato anche esclusivamente in single player, lasciando l'aspetto l'aspetto multiplayer una divagazione del tutto opzionale.

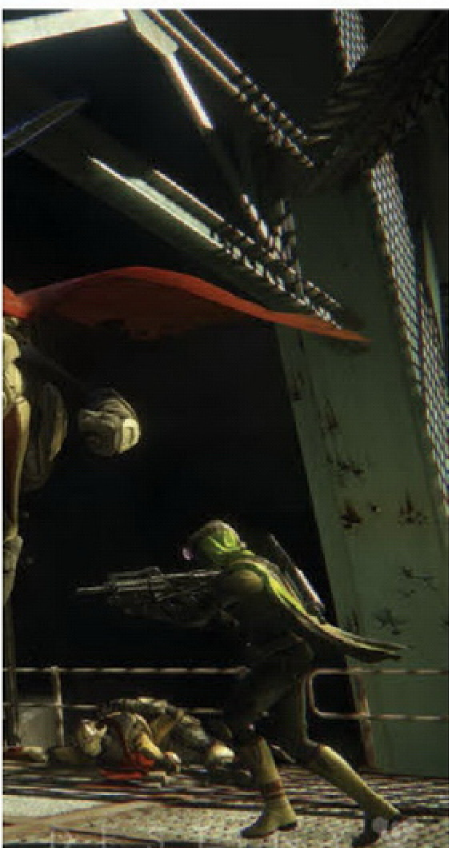
ANIME ASINCRONE

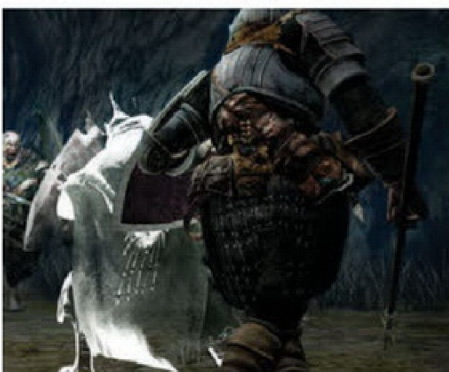
Dark Souls 2 avrà importanti novità in ambito multiplayer. Nella co-op sarà possibile evocare dei personaggi per sconfiggere i boss, che non scompariranno più in automatico dopo la sconfitta del nemico. L'alleato infatti rimarrà in campo fintanto che la "Pietra Bianca" (item indispensabile per evocare il compagno) non si consumerà. Inoltre, se vi unirete alla fazione chiamata "Way of the Blue" potrete evocare qualunque membro umano abbia stretto lo stesso patto con questo gruppo. Questo permetterà scontri equilibrati anche in caso di invasione da parte di giocatori di livello molto più alto.



L'Ultimo lavoro ad avere la firma del mitico Tom Clancy prima della sua prematura dipartita, The Division è stata una delle più apprezzate sorprese di Ubisoft, nonché una delle più chiacchierate presentazioni dello scorso E3. Il gioco mescola scorci di un imminente futuro post apocalittico, a un concept fortemente votato alla cooperazione. Guerre tra bande e battaglie per la sopravvivenza saranno all'ordine del giorno!







IL LATO OSCURO DI GOTHAM CITY

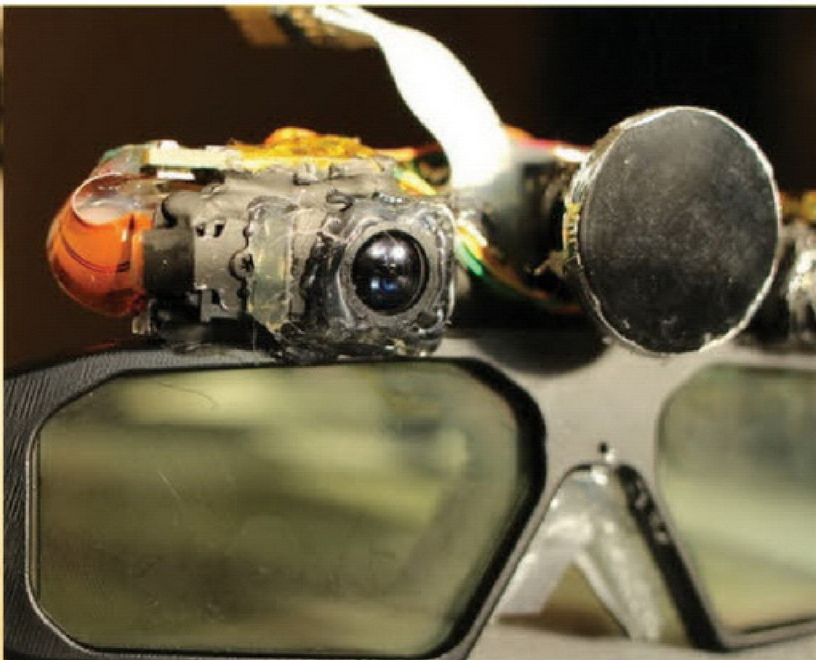
Splash Damage si è occupata anche del multiplayer del nuovo Batman Arkham Origins. Molto più complesso delle classiche modalità competitive, anche in questo caso si cercherà di "simulare" situazioni dinamiche tipiche della campagna in singolo, coinvolgendo più utenti. Tra i vicoli di Gotham verranno messe in scena dispute tra villans ed eroi a obiettivi. In campo otto giocatori: tre teppisti di Joker, tre per Bane, e due eroi nei panni Batman e Robin. I teppisti competono tra loro per spazzare via l'altra squadra e catturare punti di controllo, nel frattempo, i due eroi si aggirano nell'area di gioco nel tentativo di intimidire i nemici e provocare i capi banda con lo scopo di mandare a monte i loro piani.



Il multiplayer di Batman Arkham Origins, ultima fatica del team di Splash Damage, si costituisce da una modalità del tutto particolare in cui tre diversi team (rispettivamente la squadra di Batman, quella del Joker, e quella di Bane) si sfideranno per la supremazia territoriale. Buoni o cattivi? Una scelta che fa la differenza nella vita come nel gioco!

differenza con i giochi studiati appositamente per il multiplayer, come ad esempio erano Quake 3 Arena o Unreal Tournament, è che non ci sono barriere di alcun tipo che dividono le due esperienze. Si progredisce nella storia del gioco senza soluzione di continuità accompagnati da amici o altri giocatori piuttosto che bot nel caso di abbandono dei primi. Ecco quindi che la next gen in Destiny o The Division sembra stare più nell'evoluzione di questa attitudine che nella potenza delle piattaforme di supporto. Nei multiplayer del futuro, quello che si condividerà sarà il mondo di gioco stesso, mantenendo il contesto narrativo al centro della scena. Naturalmente, il rischio di tutto questo è che l'introduzione forzata della componente online può in alcuni casi snaturare alcune tipologie di titolo (in un certo senso, è quello che ha fatto con la serie Resident Evil). Senza contare che non è sempre facile miscelare caratteristiche per entrambi i tipi di esperienza (online e in singolo) in maniera completamente convincente. Ci auguriamo quindi che gli sviluppatori continuino a seguire questa strada, sicuramente interessante e piena di potenzialità, muovendosi sempre con buon senso alla ricerca dell'equilibrio perfetto tra single e multi player.


A differenza di Oculus Rift, CastAR non vi immerge in una realtà virtuale bensì la proietta dinanzi a voi, almeno nelle sue applicazioni iniziali.

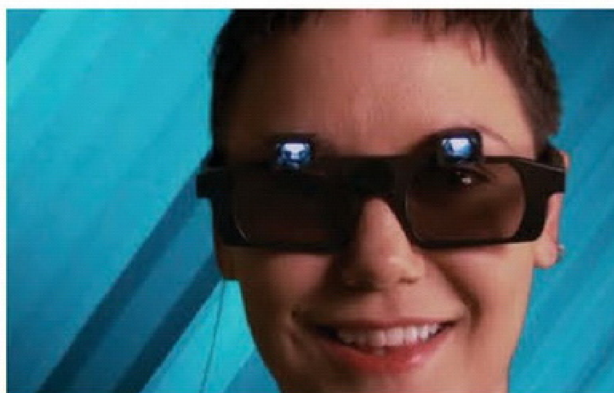


(OCULUS RIFT HA GIÀ UN RIVALE)

CastAR, il nuovo dispositivo per la realtà aumentata.

→ Ex membri di Valve aprono un Kickstarter davvero interessante.

Oculus Rift non è ancora una realtà commerciale e il consenso popolare per il dispositivo dovrà farsi attendere ancora per un po'. Nella prospettiva di molti addetti ai lavori, la realtà virtuale in tutte le sue declinazioni e le applicazioni potenziali di tale tecnologia, sono la scommessa vincente che segnerà l'industria dei videogiochi in maniera molto rilevante. Molti sviluppatori già si dicono entusiasti dalle possibilità offerte da questo hardware, e aziende importanti come Sony fanno più di un pensierino sullo sviluppo di un proprio supporto alla realtà virtuale. Tra gli interessanti, spiccano recentemente due figure particolari. Si tratta dell'ex presidente della divisione hardware di Valve, Jeri Ellsworth, e l'ex grafico Rick Johnson. I due, lasciata la famosa azienda per varie motivazioni personali, sono intenzionati a portare avanti un progetto iniziato durante la loro permanenza in Valve, inizialmente chiamato Technical Illusions. Questo prevede la progettazione di un dispositivo ottico indossabile per la realtà aumentata detto CastAR. Questi particolari occhiali saranno in grado di proiettare immagini tridimensionali in modo da creare immagini olografiche grazie ad una superficie riflettente. Sembrerebbe che, analogamente a quanto succede con Oculus Rift, muovendo la testa cambi la visione dello scenario circostante e di conseguenza, il punto di vista. Nel progetto è prevista anche una periferica di controllo dedita all'interazione con l'ambiente virtuale chiamato "bacchetta magica". Per finanziare lo sviluppo di questa ambiziosa tecnologia, i due ex-impiegati di Valve hanno aperto una campagna Kickstater sperando di raggiungere i fondi necessari alla finalizzazione tecnica ed estetica del dispositivo. La raccolta fondi pare partita con il piede giusto lasciando intravedere la possibilità che i 400.000 dollari richiesti siano un traguardo presto o tardi raggiungibile. CastAR è in sviluppo da circa 18 mesi e tutti i sostenitori del progetto che verseranno almeno 189 dollari, riceveranno un Kit CastAR come ricompensa per il loro contributo. A quanto pare, infine, gli sviluppatori che vorranno cimentarsi con questa tecnologia per realizzare i propri software vedranno la piena integrazione del motore Unity e riceveranno delle demo di prova esclusive, oltre che la totale accessibilità al monitoraggio di ogni attività dell'hardware. Non ci resta che augurare anche a questo progetto tutto il bene possibile auspicandoci che possa contribuire a modo suo al progresso tecnologico del videogioco.


Il design del dispositivo al momento tutt'altro che accattivante, deve evidentemente ancora essere deciso.

(UN VENTENNALE DA CELEBRARE)

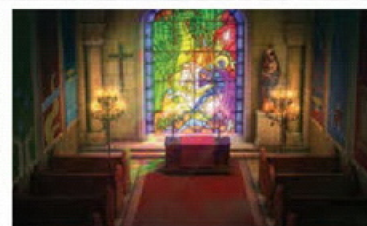
La Signora delle avventure torna a regnare

→ Remake in HD di Gabriel Knight: Sins of the Fathers, uno dei più grandi capolavori della game designer Jane Jensen

Sono passati esattamente vent'anni. Era il 1993 quando il primo capitolo della saga di Gabriel Knight prese l'avvio con lo storico videogioco Gabriel Knight: Sins of the Fathers. Oggi, grazie a Pinkerton Road, lo studio fondato dall'autrice originale del gioco, Jane Jensen, la classica avventura torna finalmente in vita in tutta la gloria dell'HD. Il titolo di Sierra Entertainment anticipava Dan Brown, l'autore de "Il Codice da Vinci", e persino Assassin's Creed, giocando con storia, cospirazioni ed enigmi soprannaturali. Tutto merito di Jane Jensen, nata programmatrice, consacrata scrittrice, una delle prime figure della game industry a far emergere con prepotenza il potere delle storie all'interno dei videogiochi. La Jensen ha fatto un'arte del suo doppio ruolo di autrice e game designer: nell'uno e nell'altro mestiere, come in un gioco di specchi appunto, si riflette da sempre la sua duplice maestria. La scrittura nei videogiochi è sempre stata un po' una Cenerentola, messa da parte o addirittura assente. E persino chi la difende a spada tratta, come David Cage, con il suo recente dramma interattivo Beyond: Due Anime ha dimostrato di non essere ancora pronto per cambiare definitivamente le cose. Ma se l'ideatore dell'avventura grafica 2.0 per il momento non stupisce, allora forse è al passato che bisogna guardare. In questa versione definitiva, gli utenti poterono apprezzare i dialoghi recitati, interpretati da molti attori celeberrimi quali Tim Curry, Mark Hamill e Michael Dorn. L'avventura, prevista per il 2014, sarà rimasterizzata e sviluppata secondo gli standard attuali: risoluzione full-HD, controlli adeguati alle moderne piattaforme e numerosi altri accorgimenti. Uscirà in formato digitale su PC, Mac, iPad e Android. Le prime immagini pubblicate tramite il sito ufficiale colpiscono per la loro capacità di riaccendere vecchie emozioni nel cuore dei fan, e infondere curiosità nelle nuove generazioni. Jane Jensen, orgogliosa e fiera di poter tornare alle origine del suo lungo percorso professionale, si è detta emozionata all'idea di ritrovarsi a lavorare con Gabriel Knight e di riportare in vita questo classico per una nuova generazione di videogiocatori. "È il sogno di ogni designer", ha precisato la scrittrice. "Poter migliorare un proprio gioco e riprodurre al meglio le atmosfere di New Orleans senza i limiti tecnologici imposti nel 1993". Jane Jensen ha poi voluto precisare che il gioco avrà un look & feel rinnovato, pur mantenendo comunque lo spirito originale di Gabriel Knight. Se i remake a volte possono suscitare legittime perplessità, non sarà certo così per l'atteso ritorno di Gabriel Knight: Sins of the Fathers.









Una libreria piuttosto crepuscolare è solo una delle atmosfere cupe e avvolgenti di Gabriel Knight: Sins of the Fathers

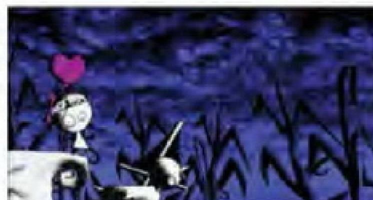
(IL "MADE IN ITALY" COME NON LO AVETE MAI VISTO)

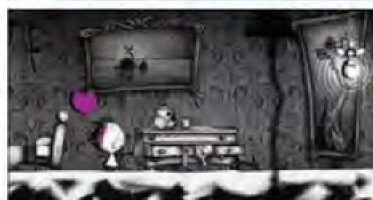
Intervista a Massimo Guarini di Ovosonico

→ Il talentuoso autore di Murasaki Baby ai microfoni di Game Republic









Abbiamo incontrato Massimo Guarini, CEO e fondatore di Ovosonico, il quale ci ha parlato non solo del suo prossimo titolo, che si presenta già da ora come uno dei prodotti più particolari in assoluto tra le prossime uscite su PS Vita, ma anche della sua vita di sviluppatore di videogiochi in Italia.

Come nasce il Massimo Guarini game developer? Ci puoi raccontare qualcosa di te?

Professionalmente ho iniziato a lavorare nel 1998-99 come game designer per Ubisoft lavorando su console 8 bit. Ma se parliamo di passione, ho iniziato a giocare su Atari 2600. Questa poi mi ha portato a quello che è il mio lavoro, ovvero dirigere la produzione di un videogioco sotto ogni aspetto del suo punto di vista creativo.

Massimo e il suo studio Ovosonico potrebbero portare una ventata d'aria fresca nello sviluppo dei videogiochi nel nostro paese.

Potremmo quindi parlare di una passione che si è trasformata in un lavoro.

Si, passione per i videogiochi, ma non solo. Trovo appassionanti anche altri media come, ad esempio, il cinema, e soprattutto la musica, che è una della passioni più grosse. Anche la grafica è un settore che trovo interessante, poiché prima di cimentarmi nel mio attuale lavoro mi sono occupato di grafica e design in generale. Sono tutte cose che, secondo me, aiutano a fare un videogioco da punti di vista diversi, ed è una cosa a cui sono molto attento.

Secondo te, cosa significa lavorare oggi in Giappone nel settore dei videogiochi?

Significa lavorare 23 ore su 24 sostanzialmente! A parte gli scherzi e tutte le leggende metropolitane sul Giappone, per me ha significato ritornare a quelli che erano i miei interessi. Dopo tanti anni di lavoro secondo i canoni occidentali (Guarini ha lavorato anche con Ubisoft, NdR.), mi mancava l'approccio un po' più creativo e dissacrante tipico degli sviluppatori giapponesi. Per me, quindi, è stato un passaggio quasi naturale, sicuramente sentito e doveroso nei miei stessi confronti. Ciò non toglie che lavorare in Giappone significa anche addossarsi enormi sacrifici nei confronti del proprio tempo libero, anche perché bisogna immergersi in una cultura che non è la propria, accettando determinate cose invece di combatterle. C'è molto da imparare, senza dimenticare la possibilità di sentirsi veramente liberi dal punto di vista creativo. Le persone, nonostante siano viste tutte come tristissimi salariati che lavorano 24 ore al giorno, riescono ad avere degli spunti creativi veramente impressionanti. Questa, ovviamente, è una cosa bellissima.

Quanti anni fa hai iniziato il tuo lavoro in Giappone?

Credo fosse l'inizio del 2007. All'epoca ho sperimentato sia la parte publishing. All'inizio ero producer per Interchannel, un piccolo publisher giapponese, e poi sono tornato a fare il mio lavoro, ossia dirigere una produzione dal punto di vista creativo per Grasshopper Manufacture con Suda51, Akira Yamaoka e Shinji Mikami. Questa esperienza mi ha insegnato veramente tanto.

Nello specifico, cosa hai imparato?

La lezione più grossa, secondo me, è stata quella di fidarsi delle proprie sensazioni. Spesso e volentieri, soprattutto quando fai cose che gli altri non fanno, cose innovative,

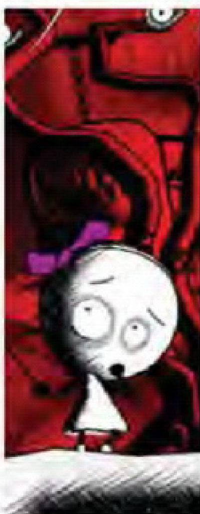


o comunque batti terreni che non sono mai stati battuti dall'industria, e che tutti vedono come un rischio. È molto facile farsi influenzare dai feedback e dai commenti: proprio perché stai facendo cose nuove è stupido chiedere a qualcuno cosa ne pensino. Quel qualcuno, non avendo mai visto quello che stai facendo, potrebbe andare nel panico dicendoti qualcosa che potrebbe essere fuorviante o, peggio, demotivante. Quando fai giochi di un certo tipo, quando vuoi seguire una visione che ti sta molto a cuore, credo si debba seguire il proprio istinto. Se lo si fa, credo si sbagli raramente.

Qual è stata l'ispirazione per il tuo ultimo gioco?

In un certo senso è una continuazione di quello che facevo in Grasshopper Manufacture. Intendo che i temi coinvolti sono un po' diversi da quelli canonici trattati dall'industria. Sono temi abbastanza grotteschi e surreali, anche se non tratto di zombi, di uccisioni o di situazioni pulp tipiche di Suda e di Grasshopper. L'ispirazione, più che da quello che ho fatto prima, è venuta da quello che volevo fare per me stesso, perché non riuscivo a trovare una tipologia di prodotto che potessi definire "interessante" come giocatore. Non ho più vent'anni, il tempo è sempre meno ed evidentemente trovo sempre meno interessanti giochi che parlano di zombi e uccisioni: ne ho giocati troppi. Sviluppare è stato, quindi, una risposta personale a questa mancanza. L'interesse che avevo nello sperimentare con un gameplay che io chiamo "design emozionale", rivolto a creare legami più significativi fra giocatore e personaggio e riuscendo a raccontare una storia attraverso il gameplay facendo provare, al contempo, emozioni forti in un arco di tempo ridotto. Da un punto di vista artistico direi che le ispirazioni sono molteplici e

Murasaki Baby sarà il primo prodotto che seguirà quel "design emozionale" tanto voluto dall'autore.



vanno dal Tim Burton degli anni '80 ad alcuni autori giapponesi del mondo dei fumetti caratterizzati da uno stile grottesco. Mi piace giocare fra cose carine ed estremamente truci. È un vocabolario che mi è venuto fuori naturalmente: dipingere il mondo dei bambini attraverso una fantasia stramba ed eccessiva.

Cosa ne pensi di alcune polemiche legate alla violenza del mondo videogiochi?

Non entro neanche nel merito, perché erano le stesse cose che un tempo si diceva del rock'n'roll. Col tempo, si è poi scoperto che non succedeva niente, anzi! Penso che sia un passaggio obbligato per ogni nuovo media o qualsiasi altra forma di intrattenimento. I videogiochi, essendo stati fino ad ora percepiti come un passatempo di nicchia per "nerdoni" che stanno chiusi in camera, non sono stati capiti. Stiamo assistendo solo adesso all'inizio di quella che è una lunghissima transizione verso il mainstream. Per "mainstream" intendo una forma di intrattenimento in cui si possa parlare anche di temi diversi da quelli adolescenziali, per poi interagire anche con altre tipologie di utenti. Una volta che arriveremo a questo, probabilmente non si collegherà più la violenza al videogioco in modo così totalitario, come si fa adesso, ma si tenderà a considerare il videogioco come un film o un programma TV.

Cosa pensi che manchi, o mancava, all'Italia dal punto di vista dei videogiochi?

Quello che manca non riguarda solo il videogioco, ma gli italiani in qualsiasi campo, cercando di pensare un po' al di fuori dei propri confini nazionali. Chiamiamola "mentalità internazionale". Ci sono imprenditori italiani che ce l'hanno, e infatti hanno molto successo all'estero ma, generalizzando, tendiamo ad essere un po' chiusi verso la nostra realtà domestica, ciò a prescindere dalla forma di intrattenimento che si sviluppa. Ciò avviene anche nel cinema: se un tempo esportavamo i nostri film, oggi non riusciamo più a farlo perché trattano solo di cose italiane, tematiche che solo gli italiani capiscono. Anche si producono film bellissimi, perdono di senso dinanzi a un mondo che è ormai globalizzato, che piaccia o meno. Ciò non è necessariamente un male, perché la globalizzazione permette, ad esempio, di fruire ovunque di un prodotto estremamente tipico di un determinato paese. La nostra missione dovrebbe essere quella di aprirci, di smettere di lamentarci ed essere un po' più attivi. Dobbiamo cercare di fare di tutto, e per farlo non c'è esperienza migliore di quella che possiamo maturare all'estero, come io stesso ho fatto per più di otto anni. Sono persino tornato in Italia, il che significa che una volta andati via non si deve necessariamente restare lontani dall'Italia. Si possono fare tante cose, l'importante è avere la mentalità aperta, provarci e vedere cosa succede fuori. Buttare il naso fuori casa quando si sviluppa un prodotto e, inevitabilmente, cercare di venderlo al mondo e non solo all'Italia. Questo concetto è fondamentale per i videogiochi, perché il mercato italiano non è piccolo, ma da un punto di vista di investimento è impossibile trovare spazio in Italia. Questo concetto lo reputo così vero che sarei pronto a firmarlo col sangue.

Cosa diresti a un ragazzo che vuole iniziare a lavorare in questo settore?

Molti ragazzi ce lo chiedono. L'unico consiglio che posso dare è: fatelo. Ci sono determinate cose che bisogna accettare, e una tra queste è andare fuori dall'Italia. Spero di arrivare, un giorno, al punto in cui Ovosonico possa offrire migliaia di posti di lavoro, ma per ora non è una delle nostre priorità, perché non mi piace l'idea di avere uno studio mastodontico. Il consiglio è sempre quello: andate a fare esperienza, qualunque cosa questo implichi. Mi rendo conto che per alcuni non è facile andare all'estero, ma chi può farlo, lo faccia! Si convinca e trovi il coraggio di farlo, perché se si vuole lavorare nel mondo dei videogiochi le tappe sono queste. Spero che in un futuro non troppo lontano si possa farlo anche in Italia. Nel nostro piccolo, quello che vogliamo fare con Ovosonico, è puntare i riflettori dell'industria internazionale sull'Italia. Sta già succedendo e chissà che questo non attragga anche altri talenti o, addirittura, investimenti stranieri. Questo è un tipo di investimento che, se ben fatto, frutta parecchio e anche l'Italia dovrebbe capirlo.

VIGAMUS

CONFERENCE@VIDEOLUDICA

(EVENTI PER IL PUBBLICO)

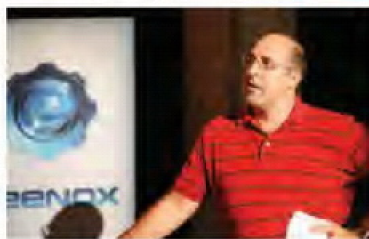
Tutto pronto per VIGAMUS Conference

→ Suda51, Matias Myllyrinne, Jason Della Rocca, sono i tre protagonisti della VIGAMUS Conference che avrà luogo il 30 novembre nell'ambito di Ludica Roma

La terza edizione di Ludica Roma, il Festival Italiano del Gioco & del Videogioco, torna nella capitale tra i padiglioni della Fiera di Roma. All'interno della fiera, sarà possibile partecipare a VIGAMUS Conference, che avrà luogo il 30 novembre dalle 10 alle 19. A intervenire sul palco, Suda51 (Grasshopper Manifacture), Matias Myllyrinne (Remedy Entertainment) e Jason Della Rocca (Execution Labs). Partiamo col raccontare il primo ospite: Suda51, nome di battesimo Goichi Suda, è l'autore di classici come Killer7, Lollipop Chainsaw e Killer is Dead. Titoli controversi e di carattere, capaci di dare vita ad autentici culti di massa. Leggendo la biografia di Suda51, la cui incredibile parabola parte dall'impiego presso un'impresa di onoranze funebri per poi giungere oggi al ruolo di CEO di Grasshopper Manufacture, si scopre l'unicità del personaggio. Di recente Game Republic ha premiato proprio l'estro di Killer is Dead, imperfetto nel gameplay ma memorabile per situazioni e personaggi e proposti, sintesi esasperata di allucinazioni e ossessioni del popolo giapponese. Attualmente Suda51 è alle prese con un nuovo action game, il misterioso e affascinante Lily Bergamo, che arriverà presto su PlayStation 4. Chi invece avrà l'onore di aprire la VIGAMUS Conference sarà Matias Myllyrinne, CEO di Remedy Entertainment. Dopo essersi unito alla compagnia nel 1999, Myllyrinne ha contribuito a rendere Remedy uno degli sviluppatori indipendenti di videogiochi più importanti al mondo. Tra i classici realizzati dallo studio, il noir Max Payne e Alan Wake, vero tributo giocabile al re dell'horror Stephen King. Lo studio con sede a Espoo in Finlandia, è sicuramente uno dei team europei più apprezzati a livello mondiale, soprattutto grazie alla qualità delle loro storie. Allo stato attuale c'è grande attesa per Quantum Break, il nuovo progetto in sviluppo per Xbox One, la console next-gen di Microsoft. Il terzo ospite dell'appuntamento del 30 novembre è Jason Della Rocca, co-fondatore di Execution Labs. L'azienda canadese nasce con l'intento di dare risalto alle realtà indipendenti, con l'arduo compito di far germogliare idee alternative nella game industry. VIGAMUS Conference sarà un'ottima occasione per conoscere il mondo dei videogiochi e scoprire i suoi retroscena dalla viva voce dei suoi protagonisti.



SUDA 51, il geniale CEO di Grasshopper Manufacture



Jason Della Rocca è il co-fondatore di Execution Labs



Matias Myllyrinne, CEO di Remedy Entertainment

LUDICA ROMA

Giunto alla terza edizione romana, il Festival Italiano del Gioco & del Videogioco andrà in scena dal 29 novembre al primo dicembre presso la Fiera Roma. La fiera radunerà sotto un unico tetto ben tre eventi distinti: Ludica Roma (il Festival Italiano del Gioco & del Videogioco), Ludica Model (l'evento per gli Appassionati di Modellismo) e Ludica Bimbi (evento dedicato al divertimento per bambini fino a 10 anni). Le tre manifestazioni avranno luogo in contemporanea nei Padiglioni 1, 2, 3 e 4.

(GAMING E NON SOLO)

Videogiochi in libreria

Il "fenomeno videogioco" analizzato in tutte le sue sfaccettature: per chi ne sa poco e per chi crede di sapere già tutto

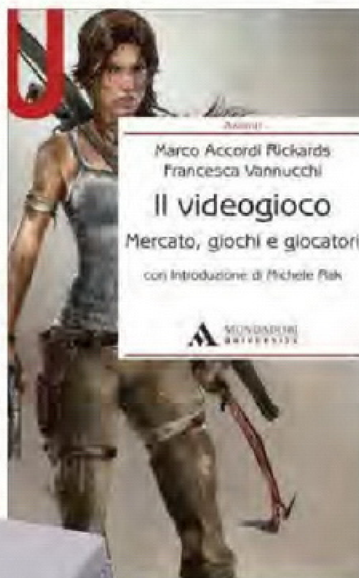
Per comprendere davvero il mondo dei videogiochi, vale una regola universale in tutti i campi: strappare il velo del pregiudizio. "Il Videogioco, mercato, giochi e giocatori" guida il lettore nel superare, o meglio ancora ignorare i falsi miti del mondo videoludico (il dominio del pubblico adolescenziale, l'onnipresenza di giocatori di sesso maschile, le accuse di provocare l'isolamento sociale). Il libro di Marco Accordi Rickards e Francesca Vannucchi, edito da Mondadori nella collana Azzzzzzzz è un manuale indirizzato a chi vuole conoscere più a fondo i videogiochi, appassionati o neofiti che siano, i quali attraverso questa lettura potranno per esempio capire gli ingranaggi che si celano dietro al loro gioco preferito, conoscere l'industria e il mercato del game development, le sue figure professionali. I paroloni non devono scoraggiare. L'approccio sintetico con cui sono suddivisi gli argomenti, unito alla chiarezza del linguaggio, rendono il testo ideale anche per i non addetti ai lavori, e per chi è imbevuto dei suddetti pregiudizi. Si parte dai numeri della game industry. Mediante dati e grafici statistici si scopre che, nonostante la crisi dei consumi, il settore videoludico gode di ottima salute, in netta controtendenza rispetto ai trend negativi del mercato dell'intrattenimento. La produzione, la distribuzione, il profilo del gamer, l'evoluzione della critica del videogioco, il processo di legittimazione del videogioco: a ognuno di questi argomenti è dedicato un paragrafo, e ognuno è un tassello utile avere una visione completa del fenomeno. Meritano una citazione particolare le schede di approfondimento, le case history che chiudono a mo' di tendina ogni paragrafo. La nascita rivoluzionaria della PlayStation, o i fenomeni innovativi come il digital delivery di Steam, sono approfondimenti in pillole concepiti per chi è completamente a digiuno sull'argomento. Non mancano spunti di riflessione e paragoni extra videogame, come l'inevitabile parallelismo con il mondo del cinema. I processi di realizzazione di un videogame, partendo dall'idea concettuale, attraverso la sua razionalizzazione testuale e la pre-produzione, fino all'effettiva immissione sul mercato, sono molto più di una assonanza di quel percorso che nasce su carta (la sceneggiatura) per poi prendere vita sul grande schermo. Un spunto che suscita una domanda che forse non troverà mai una risposta: qual è l'equivalente di Quarto potere nel mondo dei videogiochi? La risposta (o una delle possibili) la troverete tra queste pagine.



Esiste l'equivalente del film Quarto potere (Citizen Kane, Orson Welles, 1941) nel mondo dei videogiochi? Il quesito è uno degli spunti più affascinanti del testo



Il celebre portale di digital delivery Steam, è tra i protagonisti delle numerose schede di approfondimento contenute nel libro.



Il libro curato da Marco Accordi Rickards e Francesca Vannucchi è introdotto dalla prefazione di Michele Rak.



INTERVISTA A DAVIDE DESSI

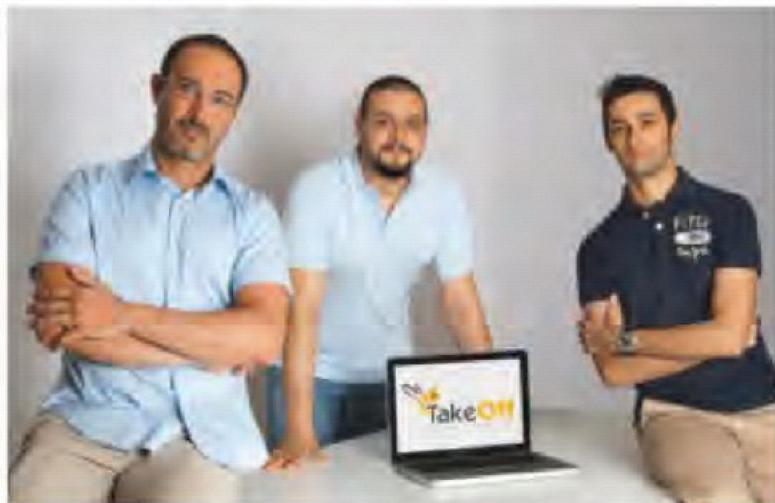
TakeOff: il crowdfunding tricolore

Il finanziamento collettivo made in Italy è ormai realtà, e TakeOff promette di diventare il marchio emergente più intrigante

La crisi globale può avere dei risvolti inaspettati. La nascita delle campagne crowdfunding, molto probabilmente, è uno di questi. La risposta naturale alla carenza di fondi economici, un fenomeno che uccide sul nascere le idee ancora prima di prendere il volo, consiste nel sostegno partecipato della rete. Se l'associazione di idee più immediata per il termine crowdfunding è ovviamente Kickstarter, sappiate che anche l'Italia si sta muovendo in questa direzione. Ne abbiamo parlato con Davide Dessi, uno dei tre soci fondatori di takeoffcrowdfunding.com, primo di una serie di siti legati al marchio TakeOff.



Up Dal salotto di casa al paddock il passo è breve con Gran Turismo!



Up I tre soci fondatori di TakeOff: da sinistra Davide Dessi, Davide Pesce e Thomas Iacchetti

Che cosa vi differenzia da altri siti di finanziamento collettivo come Kickstarter?

La vera differenza con Kickstarter è la forte presenza sul territorio. Siamo sempre disponibili a incontrare e assistere chi vuole presentare un progetto sul nostro sito. Inoltre abbiamo un'intera sezione dedicata al no profit. Rispetto ai competitor italiani, invece, siamo l'unico sito a non avere i limiti normalmente imposti da PayPal, è stato difficile ma alla fine PayPal non li ha mantenuti sul nostro sito.

Siete anche promotori di fondi a scopo benefico?

Noi di TakeOff crediamo molto nella beneficenza! Per questo motivo abbiamo creato un'intera sezione del sito dedicata al fundraising per le organizzazioni no profit. Siamo anche impegnati in prima persona nel volontariato tramite TakeOff onlus.

Chi decide di finanziare un progetto sostenuto da TakeOff crowdfunding, quale iter deve seguire?

La procedura è molto semplice: dalla pagina del progetto si clicca sulla ricompensa che si desidera ricevere, si conferma l'importo con cui finanziare il progetto e si viene poi trasferiti sul sito di PayPal per completare il pagamento. Se non si possiede un conto PayPal, è possibile crearne gratuitamente uno al momento. L'importo non viene addebitato immediatamente, ma solamente quando il progetto raggiunge il suo obiettivo di finanziamento.



Perché avete scelto il calabrone quale simbolo distintivo?

Ci siamo ispirati alla famosa frase di Igor Sikorsky, secondo la quale il calabrone, a causa del suo peso e delle ali troppo piccole, non potrebbe volare. L'immagine del calabrone che vola, nonostante abbia le leggi della fisica contro, secondo noi rappresenta perfettamente quelle idee che senza il crowdfunding non avrebbero speranza di decollare.

Come tutelate la paternità delle idee e dei progetti pubblicati sul vostro sito?

Lanciare una campagna di crowdfunding è un'attività imprenditoriale a tutti gli effetti, e va gestita di conseguenza. Se un utente ha la necessità di tutelare i suoi diritti di proprietà intellettuale, ha a disposizione i consueti mezzi per farlo: brevetti, marchi depositati e copyright. TakeOff non vanta in alcun caso diritti sui progetti pubblicati sul sito.

Pensate che attraverso questa realtà italiana sia possibile dare spazio anche a progetti che non godono dell'appoggio dei "soliti noti"?

La vera forza del crowdfunding è proprio la meritocrazia. Chiunque, ricco o povero, famoso o sconosciuto, può presentare il proprio progetto su TakeOff: saranno gli utenti del sito a valutare la bontà dell'idea e a decidere se vale la pena finanziarla oppure no. Ciò che conta è saper raccontare in modo coinvolgente la propria idea.

Secondo voi le piattaforme crowdfunding sono una conseguenza della crisi economica globale, o il suo naturale antidoto?

La maggior parte delle piattaforme di crowdfunding sono nate dopo la crisi economica globale, come risposta al blocco del sistema bancario. È ancora presto per dire se il crowdfunding potrà contribuire alla soluzione della crisi, ma un dato che non si può ignorare è che nel 2013 sono stati raccolti nel mondo 5 miliardi di dollari tramite il crowdfunding (il doppio rispetto al 2012) e il dato è destinato ancora a crescere nel 2014. Il crowdfunding è un nuovo modo per ottenere un finanziamento attraverso un libero mercato di prevendite di prodotti o servizi.

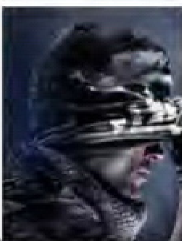
di Luca Cacciatore

a cura di Eliana Bentivegna

CVG news

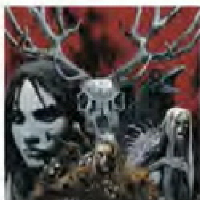
→ Interferenze e contaminazioni

IL CINEMA ITALIANO SI APRE AI VIDEOGIOCHI



Da Manuale d'amore a Call of Duty: Ghosts, una carriera imprevedibile per la quarantenne attrice italiana Anita Caprioli. È lei, infatti, che doppia il personaggio femminile Kyra Mosley nel nuovo capitolo della saga sparatutto di Activision, in uscita proprio in questi giorni sugli scaffali. "Dare voce a Kyra Mosley è stata un'esperienza professionale diversa. Colorare di sfumature, cercare di dare delle qualità emotive e caratteriali a una figura animata che non vedevo, attraverso la voce, è un'esperienza creativa affascinante. Completamente nuova" è stato il commento della Caprioli che, grazie ai videogiochi, si è avvicinata anche a un genere completamente estraneo alla sua carriera cinematografica.

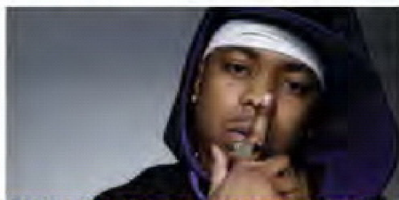
GERALT SI DÀ AL FUMETTO



Visto il personaggio carismatico e la trama affascinante, era difficile tenere intrappolato Geralt in un videogioco. Il protagonista della popolare serie The Witcher, arriverà infatti, con l'anno nuovo, anche sugli scaffali dei negozi di fumetti, in una versione senza dubbio evocativa delle atmosfere originali. Scritto da Paul Tobin, illustrato da Joe Querio e con copertina di Dave Johnson, il primo volume sarà pubblicato il 19 marzo 2014, si spera in concomitanza con l'uscita del terzo capitolo videoludico della saga, The Witcher 3: Wild Hunt, precedentemente annunciato per il 2013.

IL RAP DI GTA V: UNA RAPINA?

È quanto sostiene il rapper Daz Dillinger, che ha accusato Rockstar Games di aver utilizzato due dei suoi brani nella colonna sonora di Grand Theft Auto V, senza che fosse stato prima raggiunto un accordo per la licenza sui diritti d'autore. Le due canzoni in questione, "C-Walk" e "Nothin' But the Cavi Hit", hanno spinto Dillinger a chiedere persino la rimozione del gioco dal mercato, con tanto di distruzione di tutte le copie invendute del gioco. Come se la caverà adesso Rockstar, che aveva osato offrire a Dillinger "solo" 4.271 dollari per l'uso di entrambe le canzoni nel gioco?





(BEYOND THE GAME)

E se per sdoganarsi il videogioco dovesse farsi film?

Stabilire cosa è videogioco e cosa non lo è diventa sempre più arduo, di questi tempi. E il dibattito, che certamente non fa male a un'industria giovane e in crescita come quella videoludica, può contare su un solerte e ciclico aiutante come Quantic Dream, lo studio di sviluppo capeggiato da David Cage. È merito, infatti, del suo ultimo lavoro, Beyond: Due Anime, se nella stampa specializzata e tra i videogiocatori serpeggia il dubbio che sì, è un videogioco; no, non lo è; ok, se non è un videogioco ma piace comunque, può essere ritenuto un buon videogioco? E, viceversa, se è un videogioco ma poco giocabile, forse va criticato anche se ha richiesto un investimento di 20 milioni di dollari e l'impegno di due attori del calibro di Ellen Page (Inception) e Willem Defoe (Spider-Man)? Senza dubbio Cage ha le idee ben chiare e, dal lontano Fahrenheit, passando per il recente e criticato Heavy Rain, il suo obiettivo è quello di creare un videogioco che sia il più cinematografico possibile: che racconti storie vere e intense come quelle della settima arte e che lo faccia con una grafica iper-realistica che nulla ha da invidiare a un Avatar di James Cameron. Il vero problema è se la società ha le idee chiare su cosa sia un videogcioco o su ciò che voglia che sia un videogioco. L'obiettivo (o almeno la conseguenza del lavoro) di Cage non è solo quello di dare al videogioco un'aura di dignità e di arte come quella posseduta dal cinema, ma anche di far giocare ai videogiochi chi non ne ha mai giocato uno, e che viene incuriosito da una copertina con su scritti i nomi di Page e Defoe. Si tratta di novità importanti, è vero, soprattutto dopo un periodo (forse non ancora concluso) in cui il videogioco è stato condannato dalla stampa generalista e dai genitori; ma, come è stato fatto notare più volte, non si tratta di una rivoluzione: bella grafica, storie accattivanti e discreto gameplay si trovavano anche in titoli del millennio passato, primo tra tutti Dragon's Lair. Ora che la computer grafica ha fatto passi da gigante, raggiungere ottimi



Down Da voti sotto la sufficienza a recensioni entusiastiche: Beyond: Due Anime ha nettamente diviso la critica, quasi come si trattasse di un riflesso della doppia natura di Jodie e Aiden.



risultati anche senza passare ore e ore a fare la motion capture di attori famosi è possibile e lo dimostrano videogiochi come Mass Effect o Grand Theft Auto V. Le belle storie? Di quelle ce n'è già a bizzeffe, anche in titoli molto cinematografici come Metal Gear Solid. E in tutti questi casi il gameplay del gioco è sempre stato impeccabile, dinamiche cui Beyond: Due Anime non si avvicina neppure in nome di un coinvolgimento narrativo che, alla fine, rivela l'impotenza del giocatore di fronte a 23 finali diversi nella forma ma uguali nella sostanza.
Se Cage, quindi, qualche errore di valutazione l'ha fatto, dando vita a un buon (non ottimo) videogioco, gli va però certamente riconosciuto il merito di tentare di sdoganare il videogioco dal comune sentire, ormai così fastidiosamente anacronistico, dei cinquantenni che non hanno mai preso in mano un pad. E il richiamo cinematografico, a loro più vicino, può essere certamente una delle porte attraverso cui tale sdoganamento può avvenire una volta per tutte. Che sia la via migliore, che sia la via unica, ne dubitiamo di certo. Ma il dibattito che ne vien fuori, quello sì che abbiamo la certezza farà del videogioco il nuovo media da provare, conoscere, sperimentare e amare.

Eliana "Faith" Bentivegna

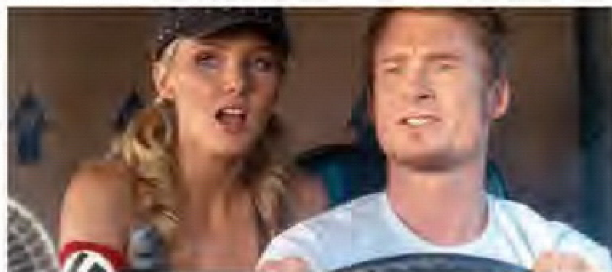
(CIAK SI GIOCA)

Postal

→ Quando Uwe Boll si dà alla politica

A Postal non è certo uno dei migliori videogiochi usciti negli ultimi anni, anzi! Ma evidentemente Uwe Boll ci avrà trovato qualcosa di buono quando, nel 2007, ha deciso di portare sugli schermi la trasposizione cinematografica del titolo di Running with Scissors. Se il videogioco era in qualche modo decente, però, non si può dire la stessa cosa della sua controparte su piccolo e grande schermo. Postal, infatti, è un film politicamente scorretto, che pesca a piene mani da altre pellicole che non non avrebbe neanche il diritto di nominare, e lo fa col classico cattivo gusto di Boll. Il film, oltre a cominciare con una ricostruzione dell'11 settembre orribilmente grottesca, scade poi nel non sense quando entra nel vivo della storia, raccontando la vita del giovane Postal Dude. Il ragazzo, disoccupato ed emarginato nella piccola cittadina di Paradise, chiede infatti aiuto allo zio predicatore, che nel frattempo, per non pagare le tasse allo stato, elabora un nuovo business: vendere bambole su internet. Peccato che tornano i terroristi con i loro piani diabolici: usare quelle bambole per diffondere il virus dell'aviaria.
Come si può già intuire dalle premesse, Postal si è rivelato un vero e proprio disastro, fin dalla distribuzione. Uscito in America solo in 21 sale (con grande scontento di Boll), ha anche fatto guadagnare al suo creatore un bel Razzie Award come peggior regista dell'anno 2008.

Down Politicamente scorretto per eccellenza, Postal si rivela un pessimo film da tutti i punti di vista. Guardatelo, se volete farvi del male!



Voto: ★☆☆☆☆

Eliana "Faith" Bentivegna

(FILM IMPOSSIBILI)

Hollywood Monsters

→ A caccia di mostri... in versione comica!

Se anche voi siete nostalgici degli anni '80 e di pellicole a metà tra l'horror e il comico come Scuola di mostri, apprezzereste certamente un film tratto dal videogiocho del 1998 Hollywood Monsters. Il gioco, primo titolo in sviluppo presso i Pendulo Studios, prende il via con una tramma che in realtà ricorda molto quella del recente Hotel Transylvania della Columbia Pictures: una riunione di mostri presso la casa del famoso produttore Otto Hannover per celebrare la consegna dei premi horror più ambiti dell'anno. Ma, come sempre, gli umani ci mettono lo zampino: due giovani reporter dell'ultima ora, Ron e Sue, fanno a gara per farsi inviatare all'esclusiva cerimonia. Sue ha la meglio, ma finisce misteriosamente rapita e toccherà a Ron recarsi nel maniero e cercare di salvarla. Non solo: il suo sarà un vero e proprio viaggio da un paese all'altro, in cui incontrerà personaggi davvero stravaganti. Hollywood Monsters aveva certemente le sue pecche, tra cui enigmi non esattamente logici e ragionati e una mancanza di cura dei dettagli che finiva per avere ricadute anche sul gameplay; ma i tratti caricaturali del character design e l'ottima sceneggiatura facevano comunque del titolo un piacevole passatempo. Se dovessimo immaginare oggi una pellicola tratta da Hollywood Monsters, avrebbe certamente gli ingredienti per piacere al grande pubblico. E se ad occuparsene fosse un buon regista di film per ragazzi come Chris Columbus, magari anche con l'interpretazione di una Lily Collins e di un Andrew Garfield, Hollywood Monsters potrebbe diventare davvero una pellicola da non perdere!

Eliana "Faith" Bentivegna



Up Un bel mucchio di mostri assortiti che sostituisca gli zombi innamorati e i vampiri che brillano al sole? Magari!



a cura di di Federica Farace

OCULUS RIFT: ECCO CHI RISCHIA DI RUBARE IL PALCOSCENICO ALLE PRIMEDONNE MICROSOFT E SONY

il vero volto della NEXT



T-GEN

a cura di
**Guglielmo De Gregori,
Federica Farace**

Nessun cambiamento avviene mai senza dare segnali, piccoli o grandi che siano. Nel caso di Oculus Rift, a parlare da sé è il fatto che il visore sia diventato un oggetto del desiderio ancora prima della sua uscita ufficiale. E tutto questo, senza neanche avere alle spalle un colosso dell'innovazione digitale, a differenza di Google Glass, gli occhiali per la realtà aumentata. Ma la cosa più incredibile è che Oculus Rift sia riuscito nell'impresa, apparentemente impossibile, di rubare la scena a una next-gen che, proprio mentre leggete queste pagine, è ormai prossima ai primi vagiti. È legittimo sospettare, a questo punto, che i videogiochi così come li intendiamo oggi non siano più sufficienti per il pubblico, ormai iperstimolato in ogni maniera possibile. Serve qualcosa di più. Un sistema di gioco immersivo a 360° suona senza dubbio come una soluzione plausibile. Al di là delle presunte guerre di mercato, all'interno dell'industria videoludica si è consolidata un'idea di innovazione focalizzata quasi esclusivamente sul progresso delle tecnologie.

Oculus Rift: le esperienze da non perdere

EVE Valkyrie

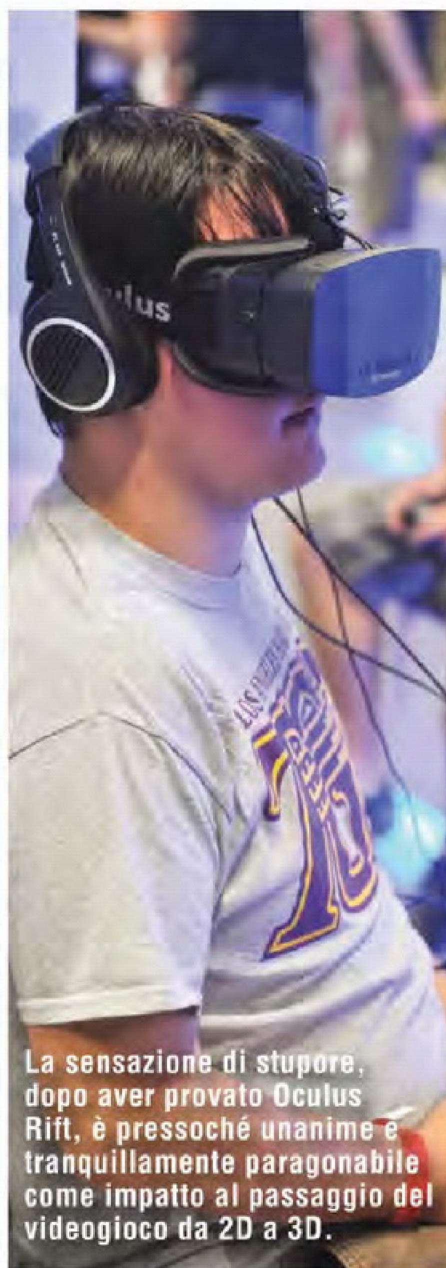
Sviluppatore: CCP Games
Data d'uscita: 2014
Sito ufficiale: www.evevalkyrie.com

Collocato nell'universo di EVE, il noto MMORPG di esplorazione spaziale, Valkyrie è la prima, vera killer application di Oculus Rift. CCP Games, il team dietro EVE, ha mostrato interesse nei confronti del visore Oculus fin da quando questo fu presentato alla stampa durante l'E3 2012. Valkyrie nasce in seguito come come una semplice demo tecnica, un simulatore di duelli spaziali per testare la tecnologia di Rift. La reazione di chi ha provato il gioco è stata però così positiva da spingere CCP a trasformare il dimostrativo in un vero e proprio videogioco per Oculus Rift, da lanciare nel 2014, in tempo per l'uscita nei negozi del visore. EVE Valkyrie si distingue per l'uso intelligente delle caratteristiche del device. L'utilizzo di Oculus Rift ha infatti aperto al team un ampio ventaglio di nuove possibilità di sviluppo, in primis in merito alla gestione delle armi. Posti di fronte alla questione su come scindere il sistema di movimento della navicella (condotto tramite pad) da quello di puntamento, gli sviluppatori hanno deciso che quest'ultimo venisse gestito direttamente dal giocatore, senza l'ausilio di alcun tasto: per agganciare un bersaglio infatti basta girare la testa, guardare nella direzione giusta e fare fuoco. Un soluzione semplice ma efficace, che coglie in pieno la filosofia che anima l'intero progetto Oculus Rift, ovvero ridurre al minimo interfacce e barriere per aumentare al massimo il fattore immersione. Frenetico e appagante, Valkyrie si propone come un'esperienza "alla Disneyland" in formato da salotto.

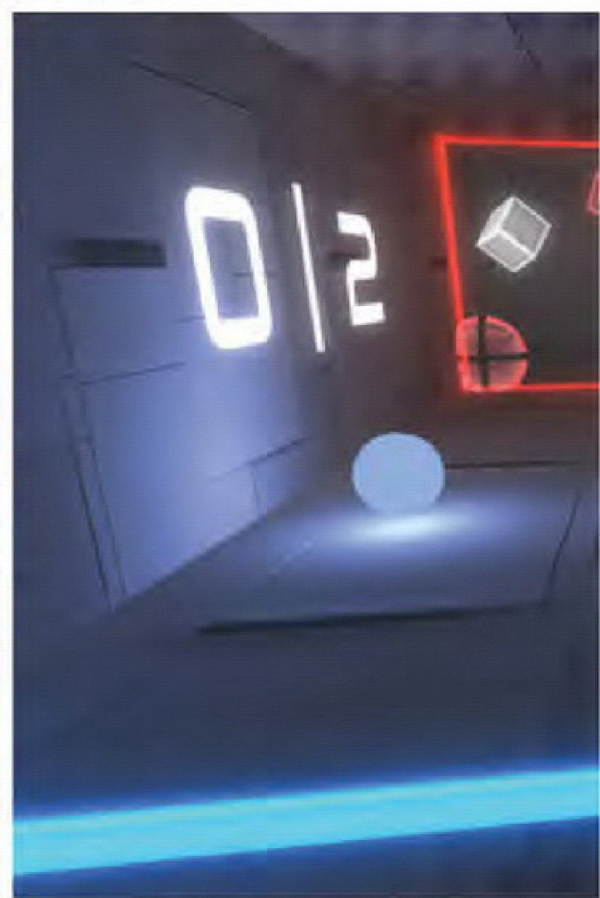


Durante questo lungo anno ci hanno detto che possedere un pad con schermo touch è il futuro, che utilizzare un sensore di movimento è innovazione, che aumentare la risoluzione è progresso. Noi non ci crediamo.
L'innovazione, quella vera, richiede un radicale cambio di prospettiva, da quella del produttore a quella del fruitore e deve mirare a ridurre la fisiologica distanza esistente tra il mondo del gioco e quello del giocatore. Nel corso degli anni questo si è tradotto in un'evoluzione dell'interfaccia di collegamento tra i due soggetti in questione: siamo così passati dalle semplici quattro frecce direzionali a pad che, per amore del realismo, sono diventati sempre più elaborati e complessi da utilizzare. "Incidenti di percorso" come Wii, però, hanno dimostrato quanto il mercato abbia bisogno di espedienti per proporre nuove modalità di gioco ed evitare così la stagnazione delle idee. Ma se quella dei sensori di movimento si è rivelata, col senno di poi, una moda passeggera e tutt'altro che universale, una tecnologia in grado di ridurre a zero quella famosa distanza di cui sopra ha un potenziale ben più affascinante. Trent'anni fa Tron ce lo aveva fatto sognare e ora, nel 2013, Oculus Rift potrebbe farcelo sperimentare in prima persona.

Realtà virtuale: una storia di (in)successo
Il concetto di cyberspazio nasce nei primi anni 80 con Neuromante di William Gibson, romanzo che ha sancito la nascita del cyberpunk letterario. Da allora, non ci è voluto molto a ipotizzare che questo luogo non-fisico potesse essere effettivamente esplorato, ma



La sensazione di stupore, dopo aver provato Oculus Rift, è pressoché unanime e tranquillamente paragonabile come impatto al passaggio del videogioco da 2D a 3D.



Giovanissimo, Palmer Luckey (nella foto) e la sua rapida ascesa a big del videogioco ci riporta con la mente ai tempi in cui il videogioco era una terra inesplorata, e personaggi come Nolan Bushnell il suo pioniere.

tutti i tentativi fatti per tradurre questo desiderio in realtà non sono stati mai veramente efficaci. Le cause principali di questi fallimenti sono due: strumenti tecnologici per nulla all'altezza del loro obiettivo e un contesto culturale che probabilmente non era pronto ad accogliere un'innovazione così radicale. In trent'anni entrambi gli scenari sono profondamente mutati. Le persone sono sempre più recettive e attive nel chiedere, anzi esigere, strumenti che rendano le esperienze mediatiche più immersive, e a questo proposito il successo planetario del capolavoro 3D Avatar non fa che avvalorare la tesi. Inoltre la tecnologia, perseguendo gli stessi obiettivi ha portato alla nascita di schermi sempre più performanti e pad sempre più precisi. Ciò che manca in questo momento è l'anello di congiunzione che permetta all'industria videoludica di fare quel balzo in avanti necessario a determinare la futura evoluzione dell'intero settore. Oculus Rift nasce proprio per rispondere a tale esigenza.

Il ritorno dei pionieri

Il progetto Oculus Rift nasce nel garage di Palmer Luckey, un ingegnere dell'Università della California appassionato di caschi per la realtà virtuale, che fin da piccolo spende tutti i suoi risparmi in queste antiche reliquie degli anni '90. La strana monomania gli permette di capire una cosa: nessuno di quei sistemi ha mai realmente funzionato. Come in quelle storie di successo alla Steve Jobs che piacciono tanto agli americani, Luckey capisce che per entrare davvero nella frontiera



Star Citizen

Sviluppatore: Roberts Space Industries

Data d'uscita: 2014

Sito ufficiale: www.robertsspaceindustries.com

Oculus Rift può fare molto di più che coinvolgere il giocatore con esperienze da parco a tema. Ne abbiamo una dimostrazione con Star Citizen, anche conosciuto come il Kickstarter più prolifico di sempre (con i suoi 26 milioni di dollari ottenuti). Il gioco è stato ideato da Chris Roberts, creatore della storica serie di combattimento spaziale Wing Commander, che ha fatto fin da subito sognare i giocatori con la sua visione di un simulatore di esplorazione galattica senza limiti. Assieme ai giochi horror, le esperienze nello spazio profondo sono quelle che meglio favoriscono l'immersione dentro Rift, proprio perché partono dalla premessa di un protagonista seduto a bordo di una navicella, che con tutta probabilità sarà anche la posizione assunta dal giocatore di fronte alla sua scrivania. Ma il gioco di Roberts colpisce ancora di più per la quantità quasi maniacale dei suoi contenuti, con centinaia di veicoli, pianeti, città e stazioni esplorabili. Infiniti, come lo spazio appunto. La sensazione è che, grazie a piattaforme come Kickstarter e device come Rift, i giocatori possano avere a disposizione il loro dream game, senza ostacoli da parte di publisher timorosi di prendersi i loro rischi. A livello narrativo, il visore apre scenari di coinvolgimento mai visti prima, e Roberts ha già ventilato la possibilità che le interazioni tra personaggi umani avvengano attraverso il linguaggio della mimica facciale.







"I videogiochi così come li intendiamo oggi non sono più sufficienti per il pubblico, ormai iperstimolato in ogni maniera possibile"



Wicked Paradise

Sviluppatore: Wicked Paradise
Data d'uscita: 2014
Sito ufficiale: www.wickedparadise.com

Non nascondiamoci dietro un muro di perbenismo: uno degli usi immaginati più di frequente per la realtà virtuale è il sesso. Il discorso, e decine di opere cyberpunk sono lì a raccontarlo, è che solo la realtà virtuale può permettere di vivere la completa gamma delle perversioni e fetish concepibili dall'immaginario umano. E, soprattutto, può aprirne le frontiere anche a chi normalmente non avrebbe modo di farlo nella vita reale, per ogni tipo di impedimento fisico e psicologico. Jeroen Van den Bosch, pioniere dei sex games e CEO di Wicked Paradise, è perfettamente consapevole di ciò e infatti si è posto come obiettivo quello di creare la prima vera esperienza sessuale virtuale totalmente immersiva. Molti obietterebbero che il sesso non potrà mai essere simulato appieno, e il rischio di creare un mondo non fisico dove è possibile sperimentarlo finirebbe col banalizzare l'atto, trasformando il gioco in una sorta di Chatroulette del sesso virtuale. Al contrario, l'esperienza di Wicked Paradise si costruisce attraverso un percorso progressivo di immedesimazione con il personaggio, la situazione e l'ambiente di gioco. I sex game non sono chiaramente una novità, ma lo è l'idea di una sorta di versione interattiva di Californication, un tipo di esperienza che solo attraverso Rift può trovare la sua completa ragion d'essere.







Tutti gli uomini di Oculus

Non capita tutti i giorni di ritrovarti a scambiare messaggi via forum con John Carmack, il creatore di Doom. Eppure, è quello che è successo a Palmer Luckey, che proprio su una community dedicata alla realtà virtuale entrò in contatto diretto con Carmack. L'incontro fu decisivo per il successo del device. Quando DOOM 3: BFG Edition fu presentato al mondo durante l'E3 2012 nessuno aveva mai sentito parlare di Palmer Luckey, e ormai la realtà virtuale era data per morta. Carmack però sorprese tutti: a chiunque decidesse di provare la nuova edizione di DOOM 3 fu fatto indossare uno strano oggetto, uno dei primi prototipi di Oculus Rift. La fiera fu un enorme successo di pubblico e critica, l'entusiasmo e l'hype erano alle stelle. All'epoca la campagna di fundraising non era stata ancora avviata, ma l'effetto teaser aveva lasciato un segno tanto profondo da attirare l'attenzione dei big del settore: tra questi Gabe Newell, boss di Valve, Cliff Bleszinski, creatore di Gears of War e Chris Roberts, padre del cult Wing Commander. Molti personaggi di spicco si sono esposti in prima persona per sostenere il progetto prima e dopo il Kickstarter. Ma il sostegno più clamoroso rimane quello di John Carmack, così entusiasta da entrare a far parte di Oculus VR come Chief Technology Officer, ovvero manager responsabile del lato tecnologico della compagnia.







La demo del roller coaster è un'esperienza limitata ma perfetta per Oculus Rift, in grado di catturare e ingannare, almeno la prima volta, anche il più smaliziato dei giocatori.



Pur non disponendo del supporto nativo, Skyrim e la sua modalità in prima persona realizzano il sogno di vivere in un mondo fantasy. Il prologo con la mancata esecuzione e l'apparizione del drago sembra nato per Rift.

virtuale dovrà costruirsi il device da solo. O quasi. Il progetto, discusso inizialmente sulle community online di modder e tecnoentusiasti, sbarca nel 2012 sulle pagine di Kickstarter e conquista la nota piattaforma di raccolta fondi online. I giocatori imbracciano subito la rivoluzione, non solo dal punto di vista economico ma soprattutto da quello emotivo, partecipando attivamente alla crescita della neonata compagnia Oculus VR durante l'arco dei due anni successivi. L'idea vincente alla base del progetto di Luckey è stata quella di prendere le distanze da quanto fatto in precedenza e creare uno strumento che fosse facile da utilizzare, comodo da indossare e che soprattutto eliminasse tutti quegli elementi negativi, come senso di spaesamento e un notevole difetto di latenza, che avevano decretato in passato il fallimento della realtà virtuale.

Fumo e specchi

Il visore, al momento disponibile solo per PC, sfrutta il principio della stereoscopia 3D per dare la sensazione di profondità. Il prototipo al momento disponibile è composto da un unico schermo di 7', su cui vengono proiettate due immagini separate della risoluzione di 640x480, una per ciascun occhio. Queste due proiezioni vengono poi inviate alla retina del giocatore tramite l'ausilio di due lenti. L'attuale risoluzione totale dell'immagine 3D che ne risulta è 1280x800. All'interno del visore è inoltre presente un giroscopio che permette all'interfaccia di interpretare e determinare l'inclinazione della testa. L'effetto di latenza è praticamente assente e gli occhi non subiscono alcun tipo di affaticamento.

Il grande vantaggio tecnologico di Oculus Rift rispetto a tutti i suoi competitor è quello di essere uno strumento assolutamente flessibile: può essere connesso a qualsiasi tipo di joystick per PC, da quelli classici analogici ai più moderni strumenti di rilevazione di movimento come ad esempio Razer Hydra o ancora il sistema HydraDeck che consente di mappare il corpo del giocatore e la sua posizione, per poi rifletterla all'interno dell'ambiente di gioco.

Momenti di rivelazione

Tutti i videogiocatori sanno bene che la vera carta vincente di un dispositivo è l'interesse che questo suscita da parte degli sviluppatori. E, di conseguenza,

Alone

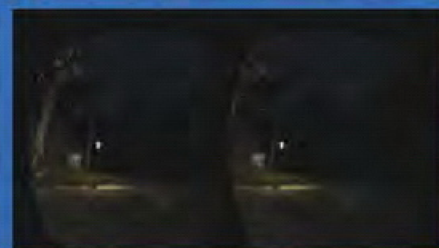
Sviluppatore: Greenwood Games

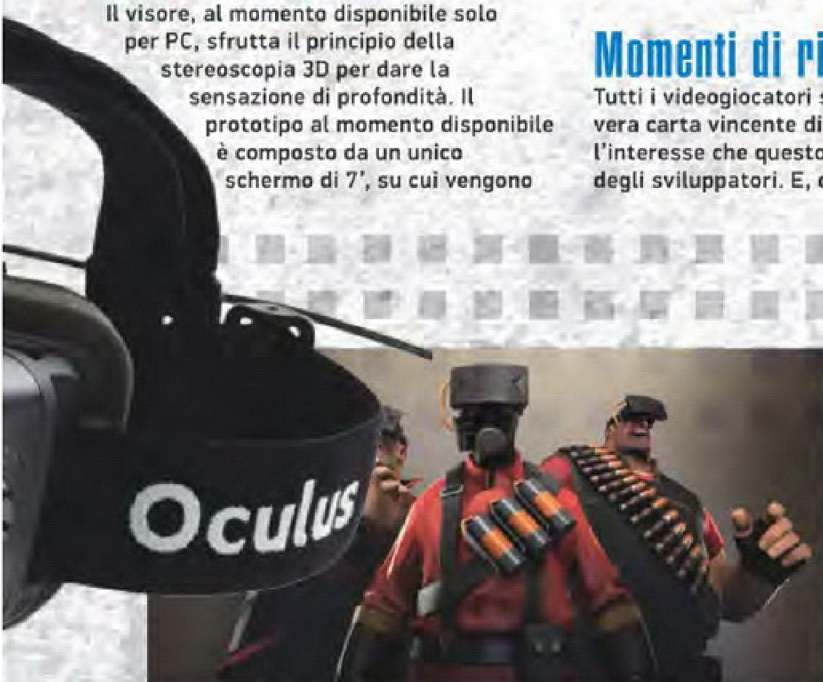
Data d'uscita: 2014

Sito ufficiale: www.greenwoodgames.com

Al di là delle questioni tecniche e tecnologiche Oculus Rift ha l'innegabile qualità di riuscire a far crollare tutte le resistenze psicologiche legate all'immedesimazione con il personaggio grazie al suo potere immersivo. Approdato su Kickstarter e ancora in fase di testing esiste un gioco, Alone, che vuole spingere questa caratteristica fino ai limiti del possibile. L'obiettivo è infatti creare una meta esperienza in cui il videogiocatore non interpreta un personaggio qualsiasi, bensì interpreta un suo doppio, un altro se stesso che, chiuso nel buio della sua stanza, è impegnato a giocare a "The Witching Hour", un fittizio survival horror. Questa meccanica di doppia interpretazione abbinata al coinvolgimento generato dalla realtà virtuale crea una situazione di totale empatia, che porta il videogiocatore ad una immedesimazione totale. Quando al nostro avatar cominciano ad accadere cose strane e The Witching Hour sveste i panni del meta gioco e veste quelli di una realtà inquietante, ci sentiamo coinvolti in prima persona nel fenomeno, come se il salotto invaso da orribili visioni fosse il nostro, non quello del personaggio. A quel punto i due giochi, Alone e The Witching Hour si sovrappongono completamente, andando ad erodere la sottile linea esistente tra la realtà fisica e quella virtuale.









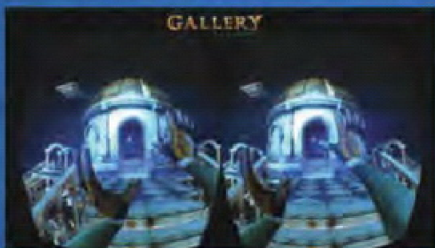
The Gallery: Six Elements

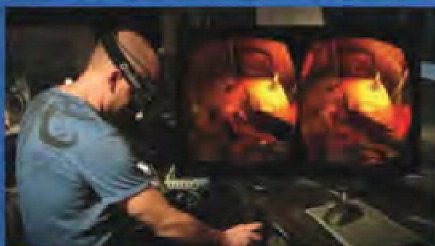
Sviluppatore: CloudHead Games

Data d'uscita: Disponibile

Sito ufficiale: www.thegallerygame.com

Così come accade in Myst, il titolo proietta il giocatore in un mondo oscuro dove questi verrà guidato attraverso una serie di ambientazioni, enigmi e puzzle da risolvere. L'obiettivo è attraversare ciascuno dei sei portali elementali del titolo (acqua, aria, terra, fuoco, odio, amore) e trovare finalmente una via d'uscita. Non esistono cut scene, è tutto gestito in prima persona e inoltre, per ridurre al minimo l'utilizzo di strumenti estranei al gioco, è opportuno l'uso di controller dotati di sensori di movimento. Il gioco è ambientato attraverso sei portali "tematici" del tutto diversi tra loro, capaci di generare uno strano senso di inquietudine o un'infinita pace. The Gallery: Six Elements mostra al mondo come grazie al visore Oculus Rift l'esperienza di gioco può trasformarsi in un lungo viaggio ricco di emozioni.





i giochi che lo supporteranno. Oculus Rift ha fin da subito fatto la gioia degli sviluppatori indipendenti, che hanno trovato nel visore un'opportunità di proporre i loro bizzarri esperimenti, puntando non tanto sulla grafica, ma sui trucchetti possibili grazie alla realtà virtuale. Il proliferare di titoli horror in stile Amnesia è quindi tutt'altro che un caso. Le fiere del settore non hanno poi fatto altro che confermare la solidità di questo progetto: le file per una breve esperienza di pochi minuti con Oculus Rift sono state interminabili. Se è vero che anche la demo tecnica più semplice è in grado di suscitare un entusiasmo quasi infantile in chi la prova, il vero banco di prova di Oculus Rift e la conferma di un suo eventuale successo a lungo termine sono però le produzioni ad alto budget. Al momento, sono disponibili su Internet diversi plugin che permettono di adattare un qualunque gioco in stereoscopia e provarlo sul visore. Una prova ad un titolo opportunamente adattato (il che richiede un minimo di dimestichezza con i PC) mette in luce la vera essenza rivoluzionaria dell'intero progetto. Ce ne accorgiamo provando Bioshock Infinite, uno dei giochi visivamente più sontuosi di questo 2013. Per quanto ben sviluppato, il metodo di narrazione tramite un FPS era però azzoppato dall'ostacolo più grande per l'immersione, ovvero la presenza di uno schermo. È chiaro che indossando Rift tutto cambia: guardare negli occhi Elizabeth, viaggiare a bordo della Sky-Line o precipitare nel vuoto cadendo da uno zeppelin, sono situazioni in grado di provare realmente il brivido della vertigine. Nelle mani di un narratore sapiente, Oculus Rift ha tutto

"Trent'anni fa Tron ce lo aveva fatto sognare e ora, nel 2013, Oculus Rift potrebbe farcelo sperimentare in prima persona"

Uno dei grandi interrogativi dietro Oculus Rift è la presenza del fenomeno della motion sickness, la nausea da simulazione. Per quanto la soluzione non sia univoca, la qualità dell'esperienza offerta dal visore ed opportuni espedienti di design (i giochi a bordo di veicoli, per esempio) la riducono al minimo.





Le nuove tecnologie hanno permesso a Oculus di sviluppare un visore quasi privo di latenza. In altre parole, il ritardo tra le azioni compiute all'interno del gioco e quello che vedremo nel visore è pressocché inesistente.

il potenziale di diventare uno strumento in grado di travolgere i nostri sensi.

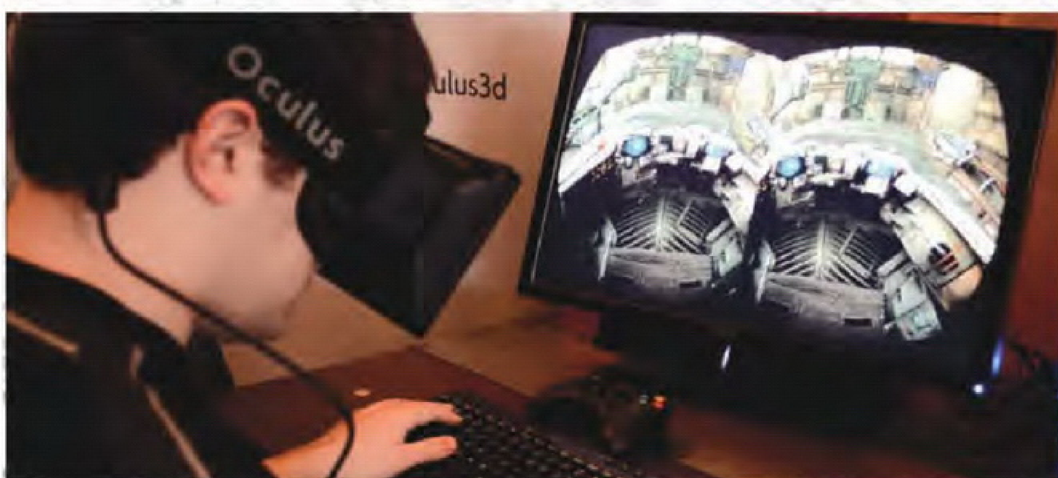
Guanto di sfida

Non si tratta semplicemente di aggiungere qualche bottone al joypad o progettare feature speciali per un software. Qui si parla di introdurre nuove prospettive nel level design, nuove possibilità di sviluppo per il gameplay e un'accresciuta consapevolezza in merito al valore emotivo del videogioco. Oculus Rift si contrappone ad un'industria mainstream fortemente concentrata sulla potenza dell'hardware, piuttosto che sul gaming in senso stretto. Ma nel momento in cui il numero dei poligoni non lascia più a bocca aperta nessuno, il pubblico ha bisogno di visioni ed emozioni nuove. Del resto, per troppi anni le rivoluzioni sono nate a tavolino, nei palazzi del potere. Ora, è tempo che le idee emergano nuovamente e in maniera dirompente dai garage, esattamente come avveniva durante l'epoca d'oro del videogioco. Le incognite sono ancora molte, chiaramente, su tutte il lancio al grande pubblico e la risoluzione di tutti quei problemi che permetteranno al visore di passare dallo status di rivoluzionario dev kit a quello di prodotto mass market a tutti gli effetti. Una cosa è certa, però. Il videogioco è un reame dove i potenti possono essere spodestati nel giro di poche mosse, e dove anche il più saldo dei troni risiede in realtà sulle sabbie mobili. La next-gen, quella vera, potrebbe essere profondamente diversa da come ve la aspettavate. Ma molto, molto più entusiasmante.

Powergrid

Sviluppatore: Astrogun
Uscita: 2014
Sito ufficiale: www.astrogun.com

Oltre che nel campo dei videogiochi puri, Oculus Rift apre nuovi scenari anche in quello dei social network. Tipica visione di opere narrative Anni '90, da eXistenZ di Cronenberg fino all'anime Ghost in the Shell, la chat attraverso gli avatar è sempre stata un chiodo fisso dei visionari della realtà virtuale. Powergrid riprende esattamente questa idea, proponendosi come un vero e proprio club virtuale dal look futuristico, dove potremo parlare con altri utenti connessi in Rete indossando Oculus. L'aspetto del nostro personaggio sarà chiaramente personalizzabile a vicenda. Nel frattempo, anche il deposto re dell'interazione online, Second Life, annuncia il suo totale restyling grafico in concomitanza con il supporto totale a Oculus Rift, tentando quell'ascesa a piattaforma di social networking unica che la sua rudimentale tecnologia finora non gli aveva permesso.















ANTEPRIME



LA VECCHIA SCUOLA NON MUORE MAI

Scrivo quest'editoriale sull'uscio della porta della next gen e, a pensarci bene, non è qualcosa che capita poi così frequentemente, soprattutto considerando i tempi dilatati delle ultime generazioni di console... Dall'uscita della "trecentossantagradi" di mamma Microsoft sono passati quasi nove anni (nove!): un settimo della vita media di un uomo, per capirci. E sì, di cose ne sono successe anche nella vita privata e lavorativa di chi scrive, così tante che forse non riuscirei ad affiancare un titolo particolarmente significativo di questa generazione a tutti gli happening del mio ultimo decennio di vita su questa terra. Non che le macchine che stanno per entrare in meritato pensionamento non abbiano costellato il mercato mondiale di capolavori ma, attenzione, tutto era più "concentrato" un tempo se pensiamo che tra un Super Nintendo e una "PSX" passò meno della metà del tempo ('90-'94). Eppure, come da titolo, la vecchia scuola non muore mai. E per fortuna, aggiunge un trentenne facilmente dedito alla nostalgia come il sottoscritto. Perché tra Dark Souls II che riporta in auge l'hardcore gaming fin troppo bistrattato dall'esplosione mainstream del videogioco stesso, e l'anima arcade di titoli come Dead Rising 3 (in arrivo, guarda caso, proprio su Xbox One), l'intrattenimento elettronico dei prossimi mesi sembra continuare a guardare con rispetto le sue stesse origini, forse ancor più che agli albori di questa generazione prossima al tramonto. E se persino Shinji Mikami torna sotto i riflettori nel nome di un genere in via di estinzione come quello dei survival horror, la teoria del classicismo come chiave di volta per le potenzialità delle nuove mirabolanti tecnologie in arrivo appare tutt'altra che campata in aria. Certo, nuovo è bello, e chi mi conosce sa bene che sono anche il primo ad ergersi alla difesa di tale scuola di pensiero. Eppure, nulla è più dolce, a volte, che le vecchie abitudini. Quando sai dove posare le scarpe, dove appendere i tuoi vestiti e dove sdraiarti, provato, davanti a un focolaio tanto familiare. Perché oggi come allora e soprattutto per il domani, la vecchia scuola non muoia mai.

Valerio Pastore

LA FILOSOFIA DI GR

In sede di anteprima, GR analizza un'opera ancora in fase di sviluppo, pertanto sospende il suo giudizio concedendo sempre e comunque il benefici o del dubbio ai game developer autori del gioco. Ciò non significa, però, che GR ceda incondizionatamente all'hype: i nostri critici osservano e, quando possibile, provano un titolo con la precisa intenzione di fornire impressioni autentiche e precise, senza tralasciare eventuali dubbi su singoli elementi del gioco.

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: PS3, Xbox 360,PC
Origine: Giappone
Developer: From Software
Publisher: Namco Bandai Games
Genere: Action-GdR
Uscita: 14 marzo 2014
Giocatori: 1, 1-4 (online)

Profilo From Software

From Software nasce nel 1986 a Tokyo, ed è conosciuta ai più per le sue saghe di King's Field, Armored Core, Tenchu, Otogi e ovviamente Demon's Souls e Dark Souls. Con ben quindici iterazioni, Armored Core rimane la serie più prolifica dello sviluppatore giapponese. Con la distribuzione oltreoceano di Otogi e Tenchu, invece, vengono consolidati stretti e solidi rapporti con SEGA. Attualmente Demon's Souls e Dark Souls rimangono i titoli di punta dello sviluppatore, con la maggior parte del personale concentrata sulla sola realizzazione della saga.

Storia From Software

King's Field 1996 (PSX)
Armored Core 1997 (PSX)
Shadow Tower 1999 (PSX)
Tenchu: Wrath of Heaven 2003 (PS2)
Demon's Souls 2009 (PS3)
Dark Souls 2011 (PC, PS3, Xbox 360)

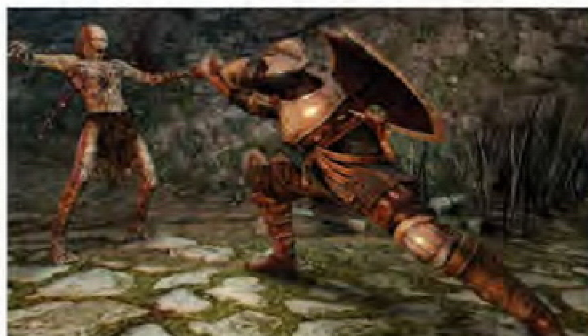
Dark Souls II

CONCEPT ■ From Software si riaggancia all'hardcore gaming di una volta, dove morire sullo schermo era un intercalare del gameplay stesso.

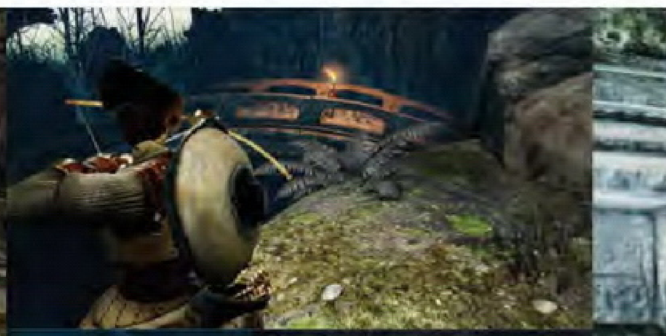
Morire non è mai stato così bello...

In un modo o nell'altro, avrete già sentito parlare di Dark Souls, Demon's Souls e del sadismo intrinseco, e di casa, negli uffici giapponesi di From Software. L'action-GdR che dal 2009 ha sorprendentemente conquistato una fetta sempre più larga e affiatata di appassionati nel mondo è diventato, negli anni, un vero e proprio baluardo del manifesto dell'hardcore gaming di un tempo che fu. Dark Souls ha portato il credo di Hidetaka Miyazaki da esclusiva Sony a una produzione multipiattaforma che, come un virus, ha lentamente infettato milioni di giocatori nel mondo, a dispetto delle sue caratteristiche tutt'altro che mainstream e commerciali. Chi vi scrive ha passato centinaia (letteralmente) di ore davanti ai primi due capitoli di questa serie unica nel suo genere per i tempi che corrono, sviscerando ogni metro quadrato delle mappe di gioco, abbattendo boss titanici tra urla e "salti" dalla poltrona, organizzando meeting online con giocatori pro di ogni nazione e religione. Inutile dire che, durante lo spettacolare annuncio di Dark Souls II agli Spike Awards del 2012, oltre all'acquolina da fan le mie papille gustative hanno dovuto fare i conti con la classica "gola secca" della madre di tutte le paure. Quella che di solito gli sviluppatori tentano di stemperare affermando di "venire incontro a una platea più larga e diversificata di videogiocatori" e che noi habitué di solito bolliamo invece come "il venir meno alle proprie radici". Ansie e turbe psicologiche, generate da video e sessioni di gameplay fuorvianti, dove un tocco fin troppo occidentale e "Skyrim-adopted" hanno fecondato il seme dell'irrequietudine tra gli abitanti del Nexus e della terra dei Lord. Ma dato che io no, non sono sadico come Miyazaki e compagni, voglio togliermi subito la spina dal fianco con voi lettori di Game Republic: dopo aver infatti provato a fondo Dark Souls II nel corso di svariate fiere sparse per il mondo, e aver partecipato a una beta di oltre due ore, posso confermarmi che tutti i dubbi e le perplessità erano fortunatamente infondate. Dark Souls II, infatti, già in una manciata di ore di gioco mostra la sua essenza e ribadisce crudamente la sua brutale anima hardcore, ancor più esasperata se possibile del suo predecessore, in barba a tutte le chiacchiere su una possibile volontà di ridimensionare il livello di difficoltà generale. Per dirla in pochi in una sola e netta sentenza, insomma, Dark Souls II prende tutto il meglio (o il peggio a secondo dei punti di vista!) del suo predecessore e di Demon's Souls, li mischia tra loro e ci aggiunge una bella spruzzata di pepe abbondante per andare sul sicuro. Nell'ultima versione da noi testata, infatti, lanciarci nell'universo di gioco con un PG levellato (lv anima 20) e un invidiabile arsenale a suo disposizione (nonché tutta una serie di abilità accresciute a dovere, come il "dual wield", che ora gioca un ruolo ben più importante che in precedenza), non servirà a evitare la morte ancora e ancora, tra un "bonfire" (accampamenti dove accendere il fuoco che fungono da veri e propri checkpoint) e l'altro. Il nostro alter-ego preimpostato è vestito completamente di nero e combatte con un arma bianca lunga e un pugnale, con l'uso degli scudi evidentemente ridimensionato. Altro problema d'affrontare questa volta sono le caverne, grotte e dungeon

> "Dark Souls II già in una manciata di ore di gioco mostra la sua essenza e ribadisce crudamente la sua brutale anima hardcore, ancor più esasperata se possibile del suo predecessore, in barba a tutte le chiacchiere su una possibile volontà di ridimensionare il livello di difficoltà generale"



Right: Il campionario di nemici, come sempre, sarà foltisismo e prevedrà incontri semplici, coì come boss fight dal più ampio respiro. Come sempre, le possibilità di fallire e, dunque, morire, saranno all'ordine del giorno!









ammantati nell'oscurità più profonda e impenetrabile: a nostra disposizione fiaccole d'accendere con nel più classico degli Zelda, ma aspettate ad esultare! Per illuminare la via, infatti, dovrete scegliere di sacrificare una delle vostre mani; che si tratti di riporre uno scudo o una spada, credetemi, poco importa. Quello che risulterà evidente, invece, sarà la nostra vulnerabilità alle imboscate nemiche durante questi frangenti (molto più che frequenti, a dirla tutta). I nostri primi passi, quindi, li muoviamo tra luce e oscurità, dosando con sapienza l'utilizzo delle torce e avanzando con cautela tra anguste strettoie e un crescendo di piccoli ma costanti assalti di goblin inferociti. La nostra fredda lama attraversa senza esitazioni le carni rapprese del primo nemico per antonomasia della saga From Software, mentre si fanno strada gli impressionanti miglioramenti del nuovo engine grafico: dal vento che ora muove dolcemente ciuffi d'erba e ragnatele rapprese, così come i drappi delle nostri vesti, alle texture ben più morbide e definite, al nuovo sistema d'illuminazione in tempo reale. I portoni del mondo di gioco sono rimasti spalancati per due sole ore, ma l'impressione generale è che la struttura free-roaming goda già di un notevole potenziamento rispetto al suo predecessore, con ben più di qualche di via alternativa da intraprendere. Quando si affacceranno minacciosi sui nostri schermi i primi nemici "seri" dopo i piccoli e fastidiosi gruppetti di goblin, sfoggiando la loro verve à la Berserk (in pieno rispetto delle loro origini dark-fantasy giapponesi) oscura, inquietante e capace di gelare il sangue ai meno preparati tra voi, si comincerà a fare sul serio e il bonfire rischierà fin dai primi minuti di gioco di divenire la vostra location maggiormente visitata. Ecco, ricordate quando ho accennato alla perfetta fusione tra le caratteristiche di Dark Souls e Demon's Souls all'inizio di questo articolo? Bene, perché le gemme vitali che utilizzerete per curarvi riprenderanno le capacità delle erbe del capostipite del 2009, permettendovi di muovermi durante il loro utilizzo (i punti ferita saranno infatti ripristinati gradualmente nel tempo), d'alternare a quello delle ben più lente ma potenti Fiaschette Estus comunque presenti. Le prime grosse e orripilanti creature che affronteremo (alquanto difficili da descrivere a parole), saranno, come sempre, deboli agli attacchi alle spalle: ancora una volta, la sacra tecnica dello schivare e girare intorno per infilzare il sedere del malcapitato si rivelerà la scelta vincente, insomma. Nonostante tutto, però, basteranno pochi, critici errori per spedirci dritti-dritti al bonfire (di nuovo), a dispetto delle nostre alte caratteristiche di difesa e la buona armatura indossata. Ma questo è solo l'inizio di una lunga e tortuosa discesa negli inferi dell'hardcore gaming, con armate di scheletri, negromanti e fantasmi. La quantità di questi ultimi è infatti aumentata a dismisura rispetto agli scorsi giochi, ritrovandoci spesso e volentieri spalle al muro con spettri da ogni direzione che ci attaccheranno contemporaneamente.

La letalità di queste familiari presenze ectoplasmatiche è accresciuta, rendendo

MONDI PERVERSI

Se c'è qualcosa che ha reso la saga di Demon's Souls e Dark Souls unica al mondo è il suo aspetto visivo, oscuro e trasognante, in linea con le migliori saghe manga dark fantasy (Berserk docet). Tra ambientazioni e mostri abominevoli, ogni dettaglio è minuziosamente studiato per andare in contro a particolari gusti e preferenze, con Dark Souls II che grazie al nuovo engine poligonale riesce a issare la bandiera del dark jrpg ancora più in alto nell'attuale panorama videoludico.





Left: I negromanti sono nemici potenti da non sottovalutare. Dotati di capacità fisiche e magiche, anche solo uno di essi potrebbe far caracollare anche il personaggio più skillato.



Left: Il bonfire sarà il nostor più fido amico. Non solo sarà il luogo in cui riprendere fiato tra un'esplorazione e l'altra, ma anche, e soprattutto, il punto di respawn al quale saremo condotti dopo una delle (certamente rovinose) morti che il gioco ci riserverà.

il livello di sfida poco sostenibile per tutti quei giocatori poco affini alla produzione From Software. Come se non bastasse gli scheletri torneranno in vita ogni volta che saranno abbattuti, rievocati dagli immancabili negromanti, con una novità, però. E sì, se avete intuito la direzione presa dai ragazzi di King's Field saprete già che non si tratta di una buona novella. Già, perché queste inquietanti presenze con falce e mantello questa volta torneranno in vita a ogni nostro decesso, con il resto dei comuni nemici! Una (sgradita) sorpresa che ha lasciato il sottoscritto attonito e alle prese con imprecazioni varie davanti a una simile rivelazione. Ma le aggiunte a metà strada tra i due predecessori di Dark Souls II non finiscono certo qui... dopo essere caduti sotto i colpi di varie armi nemiche, infatti, ci siamo resi conto pian piano di una sbalorditiva verità: il livello massimo dei punti ferita del nostro alter ego in forma di non-morto, infatti, si abbasserà gradualmente con il numero dei nostri decessi. All'inizio la procedura sarà quasi impercettibile, tra l'altro, rendendo ancora più subdolo il processo. Ovviamente, chi ha speso un numero imprecisato di ore davanti al predecessore, saprà bene cosa comporterà tutto ciò: vagare nella sola forma di non-morto, ora, non sarà più consentito, costringendo il giocatore a sprecare le preziose umanità (prima indispensabili soltanto per giocare online, fondamentalmente) anche se decidessero di attraversare l'intera campagna di gioco in solitaria. Ancora una volta, quindi, una reminiscenza del capostipite che con la sua barra vitale dimezzata sotto la forma di non morto ci costringeva spesso e volentieri ad affrontare le sezioni più ostiche nella sola condizione umana. E mentre ci accingiamo a far nostri parate e fendenti del nuovo sistema di combattimento a due spade, la coltre oscura di una fitta foresta si dipana aprendosi, rivelando, oltre le cime delle sue querce, una fortezza gotica e magnificente, che proietta la sua ombra sui nostri ignoti vessilli. E, ancora una volta, l'enorme potenziale della implosiva struttura open-world di Dark Souls II dà una spinta aggressiva e determinante all'esperienza di gioco in se. Un enorme spettro rosso si staglia sul ponte che attraversa il fiume, unica congiunzione con questa area ancora inesplorata, mentre altri quattro di color nero ci osservano dall'alto di altrettanti pilastri di marmo. Alziamo un piede accingendoci ad affrontare una battaglia con tutta probabilità a senso unico, mentre cerchiamo con un pennarello rosso il 14 marzo del prossimo anno con un sorriso beffardo sul volto.

Valerio "Revolver" Pastore



Dead Rising 3

CONCEPT Dead Rising 3 riprende la formula dei primi due capitoli potenziando e ampliando ogni singolo elemento sfruttando le magie della next-gen.

Dall'alba dei morti viventi all'alba di Xbox One

Di lotte per la sopravvivenza ne abbiamo viste tante, per non parlare delle invasioni di zombi. Sono passati dieci lunghi anni dai tragici eventi di Fortune City e, nonostante i risvolti, l'apocalisse zombi è sempre dietro l'angolo. Sulla scia di Frank West e Chuck Greene, tocca stavolta al meccanico di origine ispanica Nick Ramos farsi strada tra orde di mangia-cervelli e guadagnarsi l'agognata sopravvivenza. Annunciato nel corso dello scorso E3, Dead Rising 3 ha messo subito le cose in chiaro manifestando immediatamente quello che è il punto di forza della nuova produzione di Capcom Vancouver, vale a dire la quantità. In occasione della prima apparizione del titolo abbiamo potuto ammirare un numero spropositato di zombi muoversi contemporaneamente sullo schermo; così tanti non-morti tutti insieme li avevamo visti solo nei film di Romero (il suo Zombi, d'altronde, è la fonte d'ispirazione primaria per la serie Capcom), e la cosa è bastata a mandare in brodo di giuggiole i fan dei due capitoli precedenti. Una volta messe le mani sul gioco, però, arriva l'amara scoperta: la mole di poligoni mossa su schermo ha un caro prezzo da pagare in termini di frame-rate. Le critiche non devono essere passate inosservate ai vertici di Capcom, e possiamo annunciarvi con sommo gaudio la risoluzione (quasi totale) del problema. Dal TGS in poi, il motore che muove Dead Rising 3 appare nettamente più fluido, tanto da rendere i cali quasi impercettibili. Merito dell'alacre lavoro degli sviluppatori che hanno deciso di risolvere la questione alla radice e rivolgersi direttamente a chi l'hardware lo ha assemblato. Lavorando a braccetto con Microsoft, i ragazzi di Capcom Vancouver hanno saputo dare una brusca sterzata al progetto, le cui fattezze cominciano finalmente a essere quelle di un prodotto finito. Qualche incertezza rimane, ma siamo fiduciosi sul fatto che, da qui all'approdo del titolo nei negozi, il lavoro di ottimizzazione possa limare le ultime imprecisioni. L'altra questione sollevata durante i primi test riguardava la natura stessa del titolo: tra recupero di armi e oggetti vari, nonché la decimazione più o meno violenta di zombi, la formula che ha caratterizzato i primi due episodi sembra essere rimasta praticamente intatta. Da questo punto di vista, Capcom ha preferito giocare sul sicuro, senza voler rivoluzionare la serie e limitandosi a espanderla lungo la sola direttrice della mera quantità. A cominciare da Los Perdidos, la fittizia città californiana che fa da sfondo agli eventi e che sarà, a detta degli sviluppatori, assai più vasta delle location dei due precedenti episodi messe assieme. La vastità del mondo di gioco, inoltre, sembrerebbe supportata da una discreta varietà: tra autostrade a centri commerciali, magazzini e scantinati, c'è da dar credito a Jason Leigh, senior producer di Dead Rising 3, quando afferma che ogni ambiente è realizzato "a mano", con edifici tutti diversi tra loro (lo stesso discorso, tra l'altro, vale per gli zombi, generati tramite un sistema procedurale che scongiurerà la comparsa di non-morti in fotocopia). Da notare, infine, come ora sia possibile cambiare abiti ed equipaggiamento in diverse aree, semplificando la sperimentazione di nuove e originali tattiche di guerriglia. Proprio dal punto di vista dell'armamentario arriva l'unica vera novità: le "super-combo weapons". Già in passato era possibile combinare più oggetti per ottenere un'arma nuova di zecca, ma ora, contando su un minimo di tre oggetti, le combinazioni possibili diventano pressoché illimitate. Inutile dire che potrete dare ampio sfogo alla vostra creatività (e al vostro sadismo) per assemblare le armi di distruzione di massa più bizzarre e incredibili. Basterebbe dare un'occhiata al gigantesco orso di peluche sputa-fuoco che Nick porta con sé in uno dei filmati rilasciati da Capcom per farsene un'idea: l'impressione è che la vena ironica sia ancora più accentuata che in passato, un po' come accaduto con il recente Saints Row IV. Altri dettagli inediti arrivano dal comparto multigiocatore. Grande attenzione è stata infatti rivolta alla modalità cooperativa che vede il camionista Dick spalleggiare il protagonista per l'intera durata dell'avventura principale. Il risalto dato a tale aspetto del gioco lo si evince da piccoli

> "I nostri designer hanno praticamente realizzato gli ambienti a mano. Non attraverserete un mondo fatto con lo stampino"
>
> JASON LEIGH | CAPCOM VANCOUVER

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: **Xbox One**
Origine: Canada
Developer: Capcom Vancouver
Publisher: Microsoft Studios
Genere: Azione
Uscita: 22 Novembre 2013
Giocatori: 1-2

Profilo Capcom Vancouver

Al contrario di quanto si possa pensare, Capcom non è una faccenda tutta giapponese. Gli ex Blue Castle Games nascono nel 2005 a Burnaby, British Columbia, Canada. Il primo titolo della compagnia, The Bigs, coincide con il primo successo. Nel 2010 arriva la commissione da parte di Capcom di un seguito per Dead Rising. Il risultato soddisfa in pieno la casa giapponese, indotta così ad acquisire Blue Castle Games al termine dello sviluppo del gioco.

Storia Capcom Vancouver

Pro Evolution Soccer/ Winning Eleven, Castlevania, Dance Dance Revolution, Gradius e Silent Hill.

Storia KCET

The Bigs
2007 (MULTI)
The Bigs 2
2009 (MULTI)
Dead Rising 2: Case Zero
2010 (360)
Dead Rising 2
2010 (PC, 360, PS3)
Dead Rising 2: Case West
2010 (360)
Dead Rising 2: Off the Record
2011 (PC, 360, PS3)





Up: Nick e Dick, meccanico e camionista: giocando in co-op, di sicuro non rimarrete a piedi.



VETRI INTELLIGENTI

Annunciata nel corso dell'E3 2012, la tecnologia Xbox SmartGlass doveva rappresentare la risposta di Microsoft al GamePad di Wii U. E se la console di Nintendo non ha avuto il successo sperato, SmartGlass si è trasformato in un vero e proprio oggetto misterioso. A Xbox One spetta quindi il compito di rilanciare l'interazione tra videogioco e smartphone/tablet, e Dead Rising 3 fa la sua parte introducendo una serie di funzioni e missioni esclusive. In breve, Nick entra in possesso di un tablet appartenente all'esercito, le cui funzioni verranno replicate sul vostro dispositivo. SmartGlass viene utilizzato anche a mo' di telefono per avviare le partite in co-op!

Up: La fisica delle vetture non sarà ancora del tutto convincente, ma almeno mostra grossi passi avanti rispetto al passato: come logica vuole, l'assalto di decine di zombi rallenta la corsa del veicolo.

Down: Déjà vu da Street Fighter? Non è un caso: i rimandi e le citazioni si sprecano, svariando dal cinema alla storia stessa di Capcom. E pare che anche Frank West e Chuck Greene faranno una comparsata...

dettagli: come fareste altrimenti a guidare un blindato e utilizzare contemporaneamente la mitraglia sul tettuccio? Nick e Dick avranno ampio margine di movimento, ma non è dato sapersi al momento quanto potranno allontanarsi l'uno dall'altro. Tramite il comodo sistema di dropi-in/drop-out, le missioni completate in cooperativa risulteranno terminate anche nella campagna single player. Per completare la nostra panoramica resta da menzionare l'immancabile presenza dei finali multipli (tra i 6 e i 10) e la conferma della modalità "Overtime", che permetterà di scoprire retroscena relativi alla trama principale una volta portato a termine il gioco una prima volta. È presto per stabilire se Dead Rising 3 sia la killer application in grado di spostare gli equilibri in favore della console Microsoft e colmare quel gap che i 100 euro di differenza e la quantità dei pre-order sembrerebbero confermare. Per una risposta dovremo attendere una versione recensibile del gioco, ma la sensazione è che almeno gli amanti della serie possano già decidere da quale parte schierarsi nell'imminente console war.

Manuele Paoletti

Dragon Age Inquisition

CONCEPT ■ BioWare ritorna al dark fantasy con un terzo capitolo ancora più cupo e demoniaco, in cui sarete dei nuovi Torquemada!

Gli inquisitori del Thedas

Il mondo di Thedas, che in origine si ispirava a Tolkien e aveva visto la luce grazie ai creatori di Baldur's Gate, è scosso da furibonde lotte intestine. Inoltre, la delusione che il secondo capitolo ha dato ai fan, getta una cupa ombra sui natali del successore. Non pago di cotanto bailamme, qualcuno squarcia il velo (sempre troppo sottile) che separa la terra dalle forze del male, rovesciando sulle terre del Thedas orde di demoni e creature infernali. Il giocatore non tema, perché ad arginare la barbarie c'è l'Inquisizione, che si erge al di sopra delle parti per scoprire il colpevole e riparare il velo.

E chi porterà il fardello di guidarla? Sarete proprio voi, a preparare un esercito che sconfigga il male, a mettere a ferro e fuoco interi villaggi, a controllare castelli e a organizzare allegre spedizioni punitive. Dragon Age Inquisition differisce completamente dagli altri episodi, sia nella storia che nel personaggio principale, ma BioWare assicura che la sua Inquisizione ci renderà liberi. Per essere precisi, il produttore esecutivo afferma che il cuore del progetto è dare al giocatore un estremo controllo su tutto ciò che accade. La trama, punto di forza di questo terzo capitolo, così come il combattimento e l'esplorazione, sono pensati appositamente per dare questa libertà di movimento. A quanto pare, se in Dragon Age II le cose si limitavano a "succederci", qui saremo noi a farle accadere. Potremo, inoltre, avere un impatto molto maggiore sulla personalità del nostro eroe, poiché è previsto un elevato livello di customizzazione del personaggio, che va dal timbro della voce al contesto di provenienza, oltre alla possibilità di scegliere il sesso e la razza. Quest'ultima categoria comprende uomini, elfi, nani e, per la prima volta, qunari giocabili. Torneranno volti noti come Cassandra e Varric, ma si aggiungeranno anche new entry come Vivienne (una maga). Per quanto riguarda i rapporti tra i personaggi del gruppo, non solo saranno ancora possibili, ma diverranno persino più complessi. Nei titoli precedenti, si tendeva a compiacere un personaggio a cui si fosse legati da amicizia o amore. Invece, in Inquisition, saranno le esperienze che farete insieme a costruire il rapporto, e ogni nostra scelta produrrà una reazione negli altri personaggi. Anche se non sappiamo ancora fino a che punto le nostre decisioni influenzeranno la trama del gioco, di sicuro potranno generare una serie di conseguenze, che si avvertiranno anche sugli scenari di Thedas. Alcune ambientazioni, infatti, saranno disponibili o meno a seconda delle scelte fatte in precedenza. La buona notizia è che gli sviluppatori assicurano di aver costruito un mondo vastissimo, il più grande che la saga abbia visto finora. Tuttavia, più che open-ended potremmo considerarlo multi regione. L'area di gioco (con gli scenari mozzafiato che le regala il Frostbite Engine 3) potrà essere esplorata in lungo e in largo, e offrirà grandi possibilità di interazione, dandoci la possibilità di raggiungere tutto ciò che si vede sullo schermo, persino a cavallo. Per quanto riguarda gli scontri, BioWare promette un sistema di combattimento

INFORMAZIONI

Dettagli

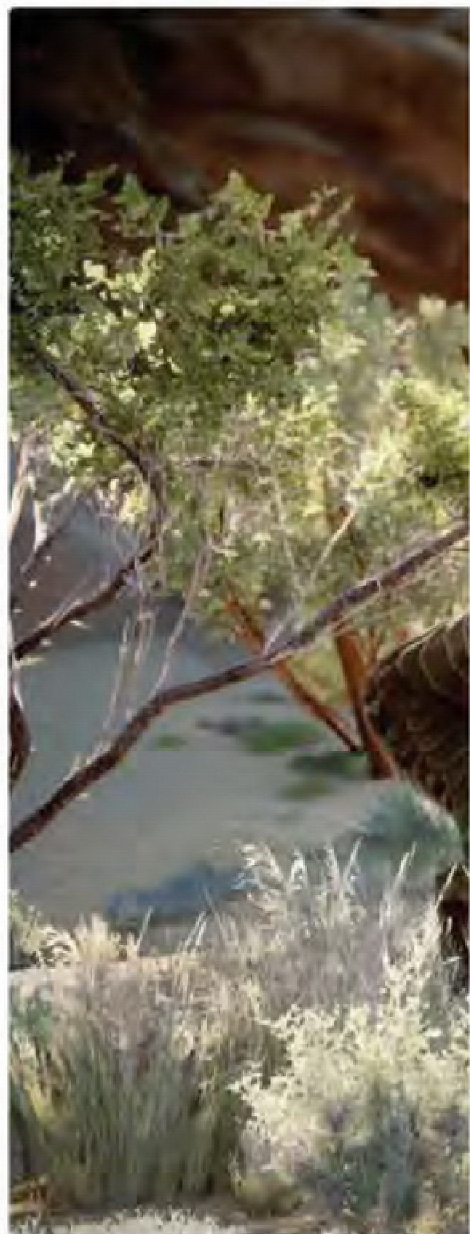
Formato: PS3, Xbox 360,PC
Origine: USA/Canada
Developer: Bioware
Publisher: EA
Genere: RPG
Uscita: autunno 2014
Giocatori: 1

Profilo Bioware

BioWare è un team di sviluppo originario del Canada, fondato nel 1995 da tre neolaureati in medicina appassionati di videogiochi. Nel corso degli anni l'azienda ha istituito altre sedi, anche negli Stati Uniti, e si è espansa fino a diventare una delle realtà più importanti nel genere RPG. Nel 2007, BioWare ha rilasciato il primo episodio dell'acclamata serie Mass Effect. Nello stesso anno è divenuta parte di Electronic Arts.

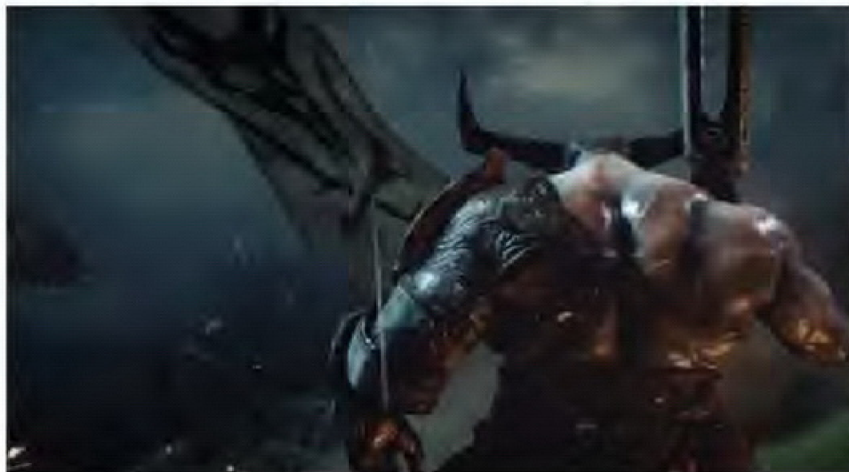
Storia Bioware

Baldur's Gate
1998 (Mac, PC)
Neverwinter Nights
2002 (Mac, PC)
Mass Effect
2007 (360, Mac, PC, PS3)
Star Wars Knights of the Old Republic
2011 (PC)
Dragon Age II
2011 (360, Mac, PC, PS3,
Mass Effect 3
2012 (360, Mac, PC, PS3)



■ Down: Gli spazi claustrofobici di Dragon Age II hanno lasciato il posto a scenari vasti e monumentali.





" Dragon Age Inquisition differisce completamente dagli altri episodi, sia nella storia che nel personaggio principale, ma BioWare assicura che la sua Inquisizione ci renderà liberi "

Up: I draghi sono molto importanti in Inquisition perché sono simbolo di cambiamento, e la terra di Thedas è sull'orlo di una rivoluzione.



moderno, seppur dai ritmi meno serrati, perché possa includere elementi tattici. In pratica, si collocherà a metà tra i due capitoli precedenti della serie. Perché il tutto mantenga un sapore un po' retrò, ad esempio, la salute del personaggio non si rigenererà automaticamente. Saper gestire le risorse sarà fondamentale, perché l'idea di fondo è quella di portare il giocatore a concentrarsi meno sullo scontro, e più sull'elemento strategico. Inoltre, pare che non sia previsto il level-scaling, quindi ogni parte di Thedas offrirà una difficoltà specifica, a prescindere dall'evoluzione del personaggio scelto. Sempre con lo spirito di un ritorno alle origini, avremo una visuale isometrica tattica; in ogni momento di uno scontro, potremo mettere in pausa, manovrare la telecamera e impartire ordini singolarmente a tutti i membri del party.
Ci sembra chiaro che in questo, come in altri aspetti, BioWare stia cercando un compromesso tra gli elementi action di Dragon Age II e le richieste dei nostalgici del primo capitolo. In questo mix, però, spicca un aspetto nuovo che non può fare a meno di intrigarci: saremo al comando, e quindi potremo esplorare un inedito potere e le responsabilità che comporta. L'uscita di Dragon Age Inquisiton è prevista per tutte le piattaforme (Nintendo esclusa) nell'autunno 2014. Gli sviluppatori hanno ancora un anno per fare tesoro del feedback degli utenti, e dare all'Inquisizione la profondità e la gloria che merita. Le buone intenzioni ci sono tutte e, anzi, si potrebbe dire che il progetto di BioWare sia estremamente ambizioso, e abbia già iniziato a colpirci. Ma è ancora troppo presto per dare un giudizio definitivo. Per quello, aspetteremo di essere inquisitori a tutti gli effetti.

Veronica La Peccerella

DA UN GRANDE POTERE...:

Sono stati in molti ad amare il primo episodio di Dragon Age. Proprio per questo, il secondo capitolo (forse realizzato troppo frettolosamente) ha suscitato una certa delusione. BioWare non si è lasciata demotivare dalle critiche; piuttosto, ha deciso di tenerne conto per realizzare qualcosa di diverso. A Inquisition, quindi, spetta il difficile compito di recuperare le pecorelle smarrite. E da quello che abbiamo visto finora, non sembra tirarsi indietro davanti alle proprie responsabilità.



The Evil Within

CONCEPT ■ Dopo anni di assenza dal palcoscenico che lo ha consacrato, Shinji Mikami torna con un nuovo survival horror che potrebbe ridefinire i canoni di un genere ormai dato per disperso.

Bentornato survival horror?

Volendo volgere ancora una volta, nostalgicamente, lo sguardo al passato, sono passati ben 17 anni da quando Shinji Mikami ci diede il benvenuto nel mondo del Survival Horror, in quella villa persa tra le montagne e disseminata di trappole e mutazioni di ogni tipo. Portabandiera di un genere sino ad allora trattato solo superficialmente da altri, Mikami diede un tocco di cinematografico realismo a paura, tensione e violenza, partorendo quello che per molti fu un vero e proprio film horror interattivo. Oggi però, a quasi due decadi da quei giorni, il game designer giapponese si ritrova a fare i conti con un mondo diverso, un mondo che disconosce Resident Evil come icona del survival horror moderno e che appare sempre più sprovvisto di un prodotto capace di restituire ai fan del genere emozioni e sensazioni forti che non sembrano voler tornare tanto facilmente. In un mercato dove determinati generi sembrano sempre più destinati ad affondare assieme alle idee più originali (il destino di Dead Space, partito come survival horror e mutato in action sparatutto in soli tre capitoli, ne è l'esempio lampante), Mikami sembra però pronto a darci il bentornato in quel genere di atmosfere e location che più gli è congeniale, supportato da uno dei publisher più lungimiranti e attivi degli ultimi anni. Molto probabilmente deluso e provato dalle difficoltà incontrate con Capcom durante lo sviluppo di Resident Evil 4, trasformato nel concept da quello che poteva essere un titolo agghiacciante a quello che si è rivelato il primo di una lunga serie di sparatutto action con telecamera sopra la spalla, Mikami ha abbandonato per diversi anni il genere, pur mantenendo vivo il suo estro con capolavori più o meno di nicchia che anche i più critici hanno saputo apprezzare. Non è un caso che The Evil Within debba molto al primo concept di Resident Evil 4, pur espandendolo all'ennesima potenza: tralasciando i loghi simili, lo "Psycho" nel titolo originale giapponese (esattamente lo stesso che Mikami voleva prima di scegliere Biohazard per la saga di Resident Evil) e altri piccoli dettali che ci pare prolisso star qui ad enumerare, l'anima che Mikami ha fuso al titolo parrebbe proprio essere quella. Oscuri villaggi in legno, inquadrature cinematografiche, parenti del Leatherface in compagnia delle fide moloseghe e molto altro rivelano un mondo ben più radicato nel passato di quanto non potrebbe sembrare a un prima occhiata, incorniciato da un gameplay che si fa forte degli stilemi ideati dallo stesso Shinji nel 2005 ma potenziati da nuovi elementi, come la possibilità di nascondersi e la mai troppo amata carenza di munizioni e scorte di ogni genere. Ma partiamo dal principio. Da buon amante dei più classici film horror americani di tutte le serie, Mikami si rivela ancora una volta un regista d'eccellenza, aprendo The Evil Within come meglio non potremmo chiedere: una serata di pioggia, macchine della polizia misteriosamente vuote e un oscuro ospedale psichiatrico a fare da ponte tra due mondi: quello reale e quello che ognuno di noi può raccontare di aver calpestato solo nel peggiore degli incubi. Stanze buie, lame rotanti, creature umanoidi deformi e tizi armati di molosega pronti a farvi la pelle. Si può chiedere di più? Sì, se dietro ci sono Bethesda e il suo Id Tech 5, un connubio in grado di regalare a Tango il massimo delle possibilità tecniche per una produzione che sin da subito si è rivelata essere di prim'ordine. Che scegliate le versioni di attuale generazione o di quella nuova infatti, il comparto grafico e il colpo d'occhio paiono più che decorosi, elemento fondamentale per catapultare ancora di più il giocatore in un e proprio vero tormento di sangue e texture. Presi i panni del detective Sebastian Castellanos non sarete più certi di nulla, continuamente angosciati da location ed effetti sonori che vi terranno continuamente col fiato sospeso, sino a giungere al classico salto sulla sedia segno distintivo dell'horror di

"È difficile collocare The Evil Within in un genere ben definito, anche se ritenerlo l'erede del survival horror tipico made in Mikami è senza dubbio dovuto."

INFORMAZIONI

Dettagli

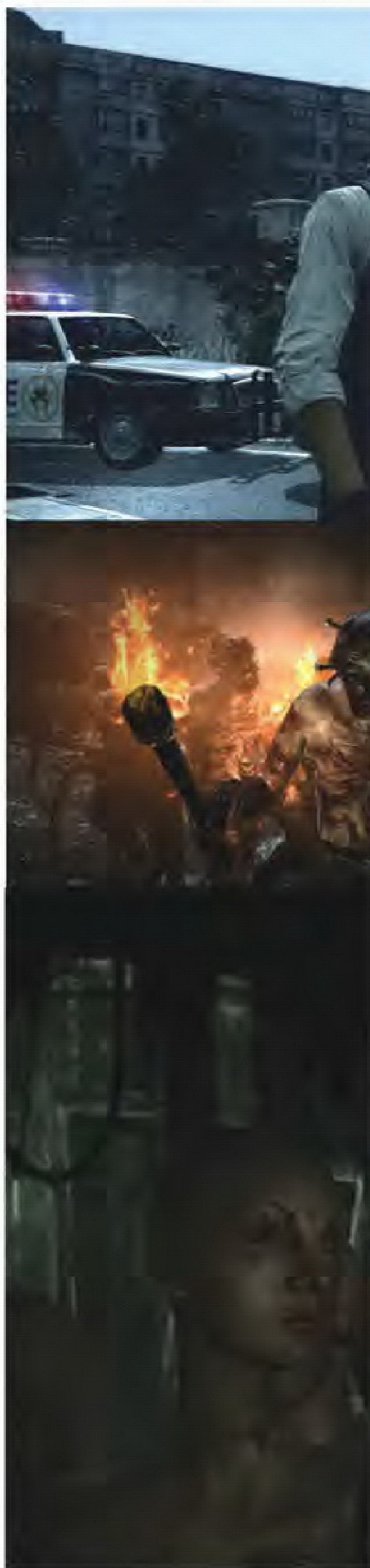
Formato: PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One
Origine: Giappone
Developer: Tango Gameworks
Publisher: Bethesda Softworks
Genere: Survival Horror
Uscita: TBA 2014
Giocatori: 1

Profilo Shinji Mikami

Shinji Mikami è uno dei più celebri e amati director/developer degli ultimi 20 anni. A lui si deve la nascita del survival horror in chiave moderna, grazie a Resident Evil, oltre che una regia e un concept globale che si avvicina molto ai più classici film horror americani. Nonostante il successo di Resident Evil, Mikami ha saputo sfruttare il suo estro creativo anche in altri ambiti, prima con Clover Studio, poi con Platinum Games e ora con Tango Gameworks.

Storia Shinji Mikami

Resident Evil
1996 (PC ,PSX, Saturn)
Dino Crisis
1999 (Dreamcast, PC, PSX,)
P.N. 03
2003 (Gamecube)
Resident Evil 4
2005 (Gamecube, PC, PS2)
God Hand
2006 (PS2)
Vanquish
2010 (PS3, 360)

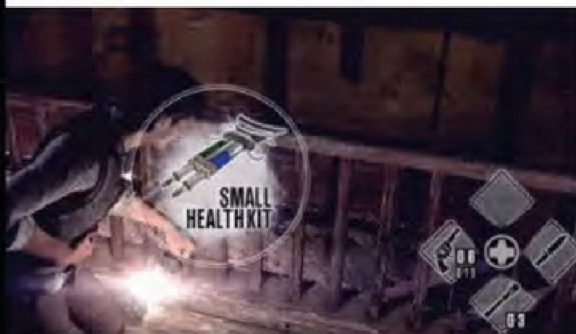




Left: Non siamo certi di quanti saranno i personaggi comprimari del gioco, è sicuro però che con The Evil Within non esisterà co-op o multiplayer di sorta... per fortuna!



Down: Un semplice menù radiale vi permetterà di poter accedere alle armi o, in caso di necessità, a dei medikit come questo.



Down: La lanterna sarà molto utile per diversi propositi, non solo per illuminare le aree più buie!

MEGLIO SOLI CHE MALE ACCOMPAGNATI...

A differenza di altri titoli "horror" che hanno fatto della co-op (online o no che fosse) una vera e propria consuetudine, con The Evil Within Mikami è stato risoluto nel volere un'esperienza di gioco fruibile esclusivamente offline e da soli, così da innalzare a livelli da record l'asticella della tensione instillata nel giocatore, privato della tranquillità di poter contare su un personaggio secondario che aiuti nelle fasi più concitate o spaventose.



Mikami. Giocando a The Evil Within vi scoprirete piacevolmente sorpresi da come, a parte alcune fasi ben precise, potreste ritrovarvi molto più spesso a dover cercare la giusta strategia per nascondervi dai terribili esseri che vi saranno sempre col fiato sul collo e al contempo raggiungere il vostro obiettivo (che sia raggiungere una porta o prendere una chiave) sempre senza farvi sentire o vedere. La perfetta fusione tra stealth e horror? Ancora non siamo in grado di dirlo con certezza, ma per quanto abbiamo potuto vedere parrebbe proprio di sì. Insomma, in attesa di un hands-on definitivo next-gen (che non ci aspettiamo di fare prima del 2014, purtroppo) è difficile collocare The Evil Within in un genere ben definito, anche se, dopo troppi anni di assenza, definirlo l'erede del survival horror tipico made in Mikami è senza dubbio dovuto. Che a questo punto il titolo nato dalla collaborazione da Tango e Bethesda sia uno dei progetti più ambizioni e attesi della nuova generazione? A nostro avviso, pare proprio di sì. Non resta che attendere i fatti, gli unici capaci di confutare o avvalorare la nostra tesi.
Michele Giannone



Deep Down

CONCEPT Un action GdR che punta a prendere il meglio di ogni appartenente del genere per offrire al giocatore un titolo unico e dalle meccaniche fresche e rinnovate.

Percorrendo un dungeon verso la next-gen...

Mostrato nel corso dell'evento nel quale Sony ha presentato la sua nuova console casalinga, PlayStation 4, Deep Down ha subito lasciato intravedere le sue grandi potenzialità, che non hanno mancato di entusiasmare gli appassionati degli action GdR. Figlio di un'atmosfera molto particolare e coinvolgente, nonché di una narrazione sviluppata su due linee temporali ben distinte, il titolo Capcom può vantare tanti elementi unici ed evocativi, uniti alla potenza del nuovo hardware. Durante il recente Tokyo Game Show il titolo era presente tramite una demo giocabile che, anche se molto breve, ci ha permesso di testarne le meccaniche di gioco. Il primo impatto non ha potuto non riportare alla mente quanto visto in Dark Souls e, anche se sembra che Deep Down abbia mirato a prendere il meglio tanto dal capolavoro targato From Software quanto da produzioni come Dragon's Dogma e Monster Hunter, fin dai primissimi minuti di gioco appare evidente che il debito maggiore sia da ricercare, seppur con le dovute differenze, proprio nel primo tra questi. La grande particolarità del titolo, legata in modo indissolubile al protagonista dell'avventura e al succedersi degli eventi, è che Deep Down sarà ambientato nel 2094. La ragione per cui le immagini di gioco sembrano di tutt'altra epoca rispetto ad un periodo ancora così lontano è la diretta conseguenza del potere del personaggio principale, un membro della confraternita dei Raven, che racchiude al proprio interno uomini accomunati da una caratteristica molto speciale: toccando un qualsiasi oggetto, infatti, costoro riescono a leggere tutte le informazioni in esso contenute, viaggiando indietro nel tempo fino ad arrivare al momento della creazione di quel particolare artefatto. Questa interessante caratteristica si rifletterà di volta in volta sulla conformazione dei dungeon e delle ambientazioni di gioco, rendendole sempre uniche e capaci di coinvolgere costantemente l'utente ogni volta che si materializzeranno sotto i suoi occhi. La versione dimostrativa presente al TGS ha avuto inizio proprio in questo modo, con uno scenario che ha velocemente preso vita, e un unico personaggio giocabile, il lanciere, da equipaggiare con due diversi tipi di armatura tra cui scegliere tenendo debitamente conto delle proprie preferenze in battaglia: una pesante, limitante negli spostamenti ma forgiata allo scopo di sopportare molti attacchi nemici e una molto leggera, meno resistente ai colpi degli avversari ma capace di donare una grande velocità nei movimenti e una non trascurabile rapidità d'azione. Le somiglianze con Dark Souls accennate in precedenza sono in realtà più evidenti a livelli di ambientazione ed atmosfera che di effettivo gameplay dato che, contrariamente al titolo From Software, Deep Down ha un approccio più votato all'azione e all'immediatezza, grazie a scontri dinamici e ad una gestione degli affondi più reattiva e agile. Premendo il dorsale destro, la telecamera si avvicinerà alle spalle del protagonista, e un reticolo di mira apparirà su schermo così da effettuare attacchi in modo accurato. Impersonando il lanciere, ad esempio, questo impugnerà la parte finale della sua arma e si appresterà a colpire il bersaglio con un attacco veloce, oppure con uno più deciso e capace di provocare ingenti danni. Il lanciere, inoltre, potrà utilizzare un affondo in corsa decisamente utile per liberarsi rapidamente di un grande numero di nemici, nonché un colpo circolare al quale affidarsi in caso di accerchiamento. Questi attacchi saranno utilizzabili tramite la croce direzionale, ma solamente per un periodo limitato di tempo. A fornire supporto in battaglia ci saranno anche alcune utili pergamene con cui lanciare attacchi di fuoco, bombe e ampolle da tirare negli angoli più oscuri dei dungeon per illuminarli e

> "Figlio di un'atmosfera coinvolgente, nonché di una narrazione sviluppata su due linee temporali ben distinte, il titolo Capcom può vantare tanti elementi unici ed evocativi!"

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: PS4
Origine: Giappone
Developer: Capcom
Publisher: Capcom
Genere: Action GdR
Uscita: TBA 2014
Giocatori: 1

Profilo Yoshinori Ono

Yoshinori Ono è la mente dietro Deep Down. Conosciuto principalmente per il suo ruolo di produttore di Street Fighter IV e del relativo filone proseguito con Super Street Fighter IV e Ultra Street Fighter IV, questo atteso action GdR targato Capcom è un titolo nel quale ha messo tutto se stesso allo scopo di creare un free to play in esclusiva PS4 capace di mostrare le grandi potenzialità del nuovo hardware Sony e fornire agli appassionati un gioco unico nel suo genere.

Storia Yoshinori Ono

Dino Crisis 2
2000 (PSX)

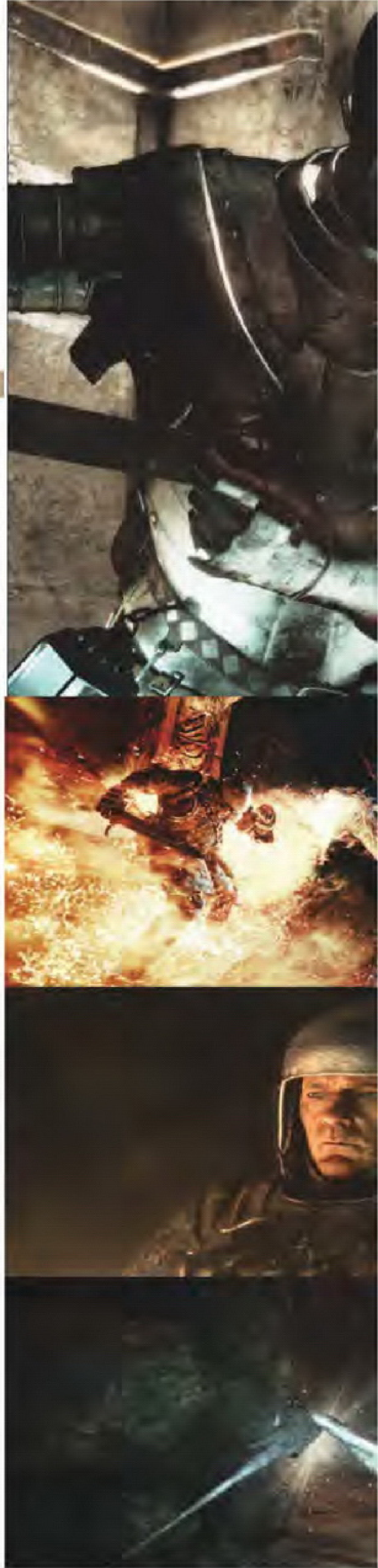
Onimusha 2: Samurai's Destiny
2002 (PS2)

Chaos Legion
2003 (PS2)

Shadow of Rome
2005 (PS2)

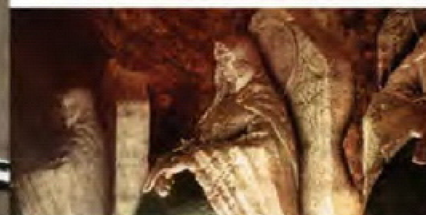
Street Fighter IV
2008 (PS3, 360, PC)

Ultra Street Fighter IV
2013 (PS3, 360, PC)



FIAMME DELL'INFERNO

Benché nelle fasi attuali di sviluppo il titolo non si distingua per delle texture eccezionali (seppur dignitosissime), quel che di Deep Down lascia sbigottiti sono i personaggi e le ambientazioni, nonché tutta l'effettistica grafica quali particellari e ombre dinamiche. Il tratto con cui gli ambienti sono disegnati è, in generale, più morbido rispetto a Dark Souls, dando l'idea che il team abbia voluto mantenere una continuità ideologica con il titolo di riferimento, pur distinguendosi per una più accurata cesellatura. Lo stile generale è certamente interessante e genere un affascinante mix tra passato e futuro, grazie alla natura duale degli ambienti di riferimento (un lontano futuro, e un indefinito passato medieval-fantasy). I particellari, nel particolare il fuoco, sono, poi, tra i più belli e definiti su cui si sia mai posato occhio e lasciano semplicemente sbigottiti. Le premesse per il successo, insomma, ci sono tutte!



Up: Per quanto impegnativi e tattici, gli scontri non raggiungono, per ora, la grande difficoltà che contraddistingue Dark Souls.



Down: I dungeon saranno sempre evocativi e particolarmente generosi per quanto riguarda gli effetti particellari.



magari trovare oggetti particolarmente interessanti. Nonostante sia ancora troppo presto per giudicare in maniera più approfondita il gameplay e il livello di difficoltà, è palese che Capcom abbia lavorato molto per portare nelle console degli appassionati un titolo solido e intenso, con meccaniche e scontri unici che, per quanto impegnativi, non raggiungono però il livello di frustrazione del già citato Dark Souls. Il comparto grafico del gioco, anche se duole dirlo, ben lontano da quanto promesso da Yoshinori Ono in più occasioni, mostra comunque un grande impegno da parte del team di sviluppo e parte delle potenzialità della nuova piattaforma Sony. Pur non girando a 60 fps stabili, infatti, la potenza di calcolo dell'hardware PS4 ha fatto bella mostra di sé in una vasta carrellata di effetti particellari, che non potranno non proiettare ancora di più il giocatore nelle atmosfere credibili ed entusiasmanti del titolo. Attualmente Deep Down si presenta come un prodotto ancora da modificare al meglio ma dalle grandissime potenzialità. Le premesse per un must have ci sono tutte, e gli sviluppatori sono perfettamente consapevoli di avere tra le mani una grande esclusiva di prossima generazione quindi, considerando che il titolo uscirà non prima del primo trimestre 2014, hanno a disposizione ancora molto tempo per migliorare il tutto, donando ai tantissimi appassionati un grande e per molti versi innovativo action GdR.

Davide Bucci







Crimson Dragon

CONCEPT L'erede spirituale di Panzer Dragoon, sparatutto su binari uscito originariamente sulla console a 32 bit Sega Saturn.

I Dragoni ripredono quota su Xbox One.

A volte ritornano. E in questo caso, si tratta sicuramente di un'ottima notizia. Stiamo parlando di Crimson Dragon, lo shooter dedicato ai draghi targato Grounding Inc., titolo che dopo l'annuncio della data di uscita per il Giappone, poi cancellata, è praticamente scomparso nel nulla. Fino a che Microsoft, forse per errore o forse attuando una sapiente mossa di marketing virale, ha pubblicato sul Marketplace Xbox Live nipponico una primissima demo giocabile, poi rimossa tempestivamente, ma che ha dato comunque modo a molti di provare con mano il titolo in questione, vero e proprio erede spirituale del "fu" Panzer Dragoon. Ora, forse, ci siamo: il 22 Novembre il gioco solcherà i cieli virtuali della neonata Xbox One, cercando di fare bella mostra di sé proprio al day one della console Microsoft. Descrivere il gioco, dopotutto, è semplice: ereditando in toto la struttura degli illustri predecessori, Crimson Dragon consentirà di scegliere tra sei diversi draghi e cento diverse skill, attraverso un pianeta tutto da esplorare in sella al nostro fedele alleato alato, abbattendo allo stesso tempo la mole di nemici che ci si pareranno dinanzi. Il gameplay, quindi, è quello classico di uno shooter su binari in terza persona, dato che l'esplorazione non sarà libera bensì scriptata e l'interazione, che avverrà tramite il sensore di movimento

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: **Xbox One**
Origine: Giappone
Developer: Grounding
Publisher: Microsoft Game Studios
Genere: Sparatutto
Uscita: 22 Novembre 2013
Giocatori: 1

Profilo Panzer Dragoon

I membri del Team Andromeda, ora divenuti Grounding Inc., sono artefici della saga di Panzer Dragoon, apparsa prima su Sega Saturn e poi sulla Xbox originale, con Panzer Dragoon Orta. Meno conosciuti, ma non per questo meno apprezzati, Panzer Dragoon 2 Zwei e Panzer Dragoon Saga, rispettivamente prequel ed RPG basato sulla serie in questione.

Storia Panzer Dragoon

Panzer Dragoon
1995 (Saturn)

Panzer Dragoon R-Zone
1996 (R-Zone)

Panzer Dragoon II Zwei
1996 (Saturn)

Panze Dragoon Mini
1996 (Game Gear)

Panzer Dragoon Saga
1998 (Saturn)

Panzer Dragoon Orta
2002 (Xbox)









PANZER DRAGOON

Nel 1995 parole quali 3D e grafica a 32 bit sapevano di avveniristico. Panzer Dragoon, titolo uscito su Sega Saturn quello stesso anno, è stato però capace di aprire la strada al futuro, segnando un'epoca e lasciando un solco dal quale sarebbero poi nate numerose derive. Lo sparatutto ideato da Team Andromeda, pur con tutti i suoi limiti come la scarsa mobilità, fu di per sé rivoluzionario. La grafica tridimensionale consentì una visuale a 360 gradi innovativa, mentre il design, i personaggi e le musiche evocative fecero il resto.

Up: I boss di fine livello promettono di essere gigateschi proprio come nei precedenti capitoli della serie. Qui possiamo ammirarne uno decisamente "coriaceo".

Up: Sparare palle di fuoco dalla bocca sarà solo uno dei numerosi attacchi dati in dotazione al nostro bestione alato.



Up: La situazione si sta facendo decisamente "scottante" per il nostro protagonista in sella al Dragone.



"I nostalgici della serie targata SEGA hanno sicuramente un motivo in più per aspettare il lancio della nuova Xbox!"

Kinect, sarà incentrata esclusivamente sull'orientamento dei movimenti del drago e sugli attacchi che potremo sferrare agli avversari: portando in avanti il busto ordineremo al nostro drago di effettuare una discesa, mentre inclinandoci a destra o a sinistra potremo modificare la sua traiettoria di volo. Ma non si tratta solo di fare zig zag attraverso degli ostacoli: tendendo il braccio destro proteso ed aprendo la mano, potremo scansionare l'area circostante agganciando al contempo i nostri avversari, mentre una volta lockati potremo sferrare un pugno e lanciare l'attacco standard o potenziato. Non manca comunque l'ausilio del tradizionale pad, con le due leve analogiche adibite al movimento, nonché al puntamento dei nemici. Ai grilletti posteriori il compito di sparare ed effettuare piroette. A questo si sommano i 60 fotogrammi al secondo e i 1080p, anche se a onor del vero il gioco "tradisce" in un certo senso le sue origini "old gen" da Xbox 360 (il gioco era infatti noto originariamente col nome di "Project Draco"). Ciononostante, i nostalgici della serie targata SEGA hanno sicuramente un motivo in più per aspettare il lancio della nuova Xbox.

Marcello Paolillo

Star Citizen

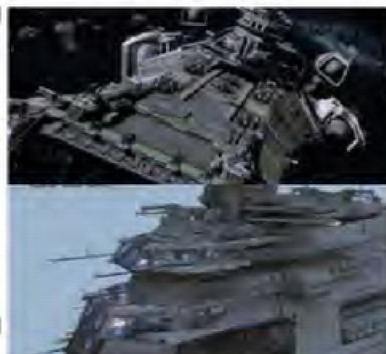
CONCEPT ■ La nuova frontiera dei Trading game è un ibrido modulare a matrice FPS che fa di una base istallata virtualmente infinita e del pieno supporto a Oculus Rift i propri cavalli di battaglia.

Chris Roberts si lancia nella sua avventura più ambiziosa: la conquista dell'universo.

Nato nel 2011 ed evolutosi tramite l'iniezione di introiti derivanti da una campagna di finanziamento pubblico varata prima sul sito RobertsSpaceIndustries e quindi migratá anche su Kickstarter, Star Citizen è l'ultimo, ambiziosissimo progetto firmato da Chris Roberts: un vero e proprio mostro statistico dalle molteplici declinazioni strutturali, che questi ha più volte definito come "un simulatore di combattimento spaziale a base FPS costantemente alimentato da una fitta rete mercantile di matrice Massive". In questo contesto gli utenti saranno chiamati a sviluppare una propria identità bellico-commerciale che, consolidandosi inizialmente lungo la corposa campagna da vivere single player, e collaudata durante opportune sessioni multiplayer, si integrerà successivamente alla complessa economia MMO formatasi nel frattempo in rete, dietro l'adesione di tutti gli altri "Star Citizen" presenti sul globo. Questo imponente mix di strategia, combattimento in multiplayer, parentesi Co-Op e costanti escursioni nei più classici topoi d'ispirazione MMO andrà espandendosi nel tempo secondo le regole di un'innovativa formula commerciale a rilascio modulare, grazie alla quale gli utenti potranno avere il tempo di metabolizzare a dovere le meccaniche di gioco. Alla diffusione della prima sezione narrativa chiamata "Squadron 42", seguirebbero, in tal senso, la ciclica integrazione di sezioni multiplayer e infine l'apertura di uno sconfinato universo persistente all'interno del quale ogni "Star Citizen" sarà libero di mercanteggiare, unirsi ad eventuali fazioni in concorrenza e viaggiare senza bussola, nella tacita speranza di imbattersi in fruttuosi giacimenti di materie prime o scoprire magari nuove rotte commerciali. A dette opportunità, che già di per sé dovrebbero garantire mesi e mesi di intrattenimento, andranno logicamente ad aggiungersi ulteriori feature collaterali, come la possibilità di personalizzare i propri possedimenti e potenziare i rispettivi canali offensivi; il tutto puntualmente orientato ad arricchire quella sezione Dogfight a la Wing Commander che rimarrà, in ogni caso, il fulcro principale dell'intera produzione. Come confermato dagli sviluppatori, il sistema di gioco è stato

> "Star Citizen continuerà ad espandersi in via prevalentemente autonoma anche a seguito dell'uscita di tutti i moduli di gioco attualmente in sviluppo"





■ Right: Star Citizen rappresenta già un format di culto per milioni di utenti in tutto il globo, tanto che in Italia è già attivo un portale a tema chiamato SCI (Star Citizen Italia): la community in questione si propone di raccogliere e tutte le più importanti notizie relative all'evoluzione del progetto, contribuendo a svelarne l'immane potenziale.

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: PC
Origine: USA/Canada
Developer: Interactive/ voidALPHA
Publisher: Cloud Imperium Games
Genere: Online Trading/ FPS
Uscita: Modulare
Giocatori: 1-100

Profilo Chris Roberts

Classe 1968, Chris Roberts iniziò a farsi un nome nel campo del game design già ai tempi del BBC Micro, salvo poi ritagliarsi un ruolo di primo piano nello staff della mitica Origin, sotto la cui egida diede vita alla saga di Wing Commander. Fondata la Digital Anvil nel 1996, Chris avrebbe firmato altri progetti di rilievo tra cui Starlancer (2000). Quindi il trasloco all'industria cinematografica che lo vide coinvolto nella realizzazione di film quali Wing Commander, The Punisher e Lord of War. Dal 2011, Mr. Roberts occupa la poltrona di CEO alla Cloud Imperium Games.

Storia Chris Roberts

TIMES OF LORE
1988 (Amiga, PC, Spectrum ZX, NES)

BAD BLOOD
1990 (C64, PC)

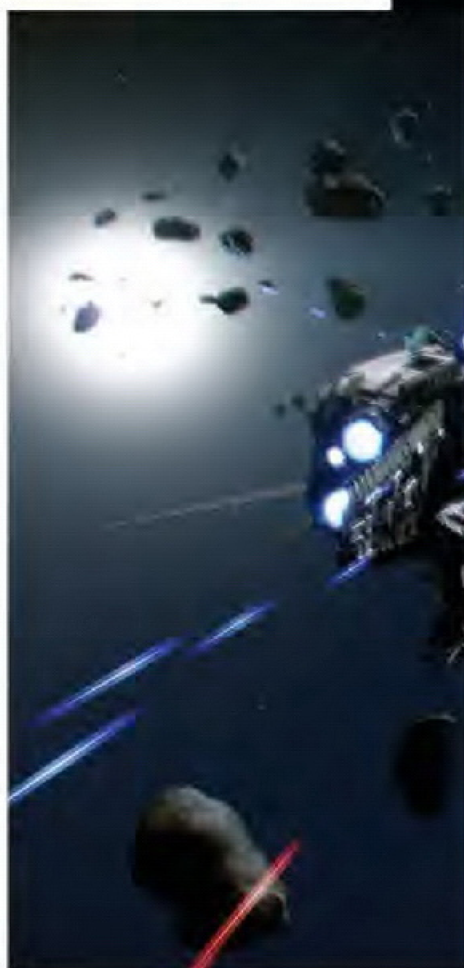
WING COMMANDER
1990 (Amiga, PC, 3DO, SNES, Mega CD)

STRIKE COMMANDER
1993 (PC)

STARLANCER
2000 (Dreamcast, PC)

DIAMO I NUMERI

A giudicare dai dati forniti dall'entourage di Chris Roberts, Star Citizen sembrerebbe puntare seriamente ad abbattere ogni barriera tecnica storicamente legata a questa particolare branca di produzioni. Tanto per capirci, i soli personaggi presenti in scena sarebbero costituiti da 100.000 poligoni, mentre le astronavi standard dovrebbero aggirarsi invece su quota 300.000. Se pensate che queste siano cifre "accettabili" aspettate tuttavia di apprendere le stime riservate alle navi più imponenti: che ci si creda o meno, in questo caso si parlerebbe infatti di un numero complessivo di poligoni pari a circa 7 milioni di unità, con tanti saluti alle prestazioni dei nostri attuali PC! Restando in tema di prodigi, i ragazzi della Cloud Imperium fanno notare l'implemento di un sistema di controllo velivoli basato sul supporto del Fly-By-Wire format presente sugli attuali F35, nonché il parallelo rispetto tassonomico di ogni parametro fisico legato al volo in assenza di gravità.



Down: Le battaglie su larga scala dovrebbero prevedere la possibilità di riservare alcuni slot del party al subentro di alleati rintracciabili mediante il sistema di telecomunicazioni in dotazione all'astronave comandata. Onde ottimizzare le prestazioni del gioco, e assecondare le necessità di connessione, i ragazzi della Cloud Imperium sono attualmente al lavoro sullo sviluppo di un generatore di istanze dinamiche che sfrutti i medesimi criteri alla base dei più collaudati matchmaking system.



concepito per assecondare ogni possibile contesto bellico: che si tratti di semplici schermaglie tra vascelli corporati e incursori dei contrabbandieri, o di battaglie tanto imponenti da coinvolgere centinaia di navi da guerra ed altrettanti utenti. L'Engine grafico dovrebbe pertanto assicurare prestazioni adeguate, da qui il sospetto che, per far girare Star Citizen al massimo del suo potenziale, vi sarà probabilmente bisogno di PC ad altissime prestazioni e una scheda grafica di ultimissima generazione, come pure di una connessione assai performante.

Considerazioni tecniche a parte, occorre senz'altro ribadire che l'universo di Star Citizen continuerà ad espandersi in via prevalentemente autonoma anche a seguito dell'uscita di tutti i moduli di gioco attualmente in sviluppo, offrendo ai suoi "abitanti" la possibilità di conservare permanentemente i ruoli, gli avamposti e le proprietà acquisite nel mentre. Parallelamente, a partire dall'inverno del 2015 (periodo per il quale si stima di pubblicare la versione finale del gioco) la Cloud Imperium Games seguiterà a rilasciare contenuti extra a intervalli regolari di due settimane, prestando sempre estrema attenzione agli eventi maturati nel frattempo, nonché alla pronta integrazione di tutti i contributi alternativi offerti dai modder.

Gianpaolo "Mossgarden" Iglio



Left: Questo gesto, insieme a molti altri, sarà ricreabile attraverso Kinect.





D4: Dark Dreams Don't Die

CONCEPT Un detective con talento paranormale e un passato doloroso in un'avventura affascinante e strampalata.

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: Xbox One
Origine: Giappone
Developer: Access Games
Publisher: Microsoft Game Studios
Genere: Avventura
Uscita: TBA
Giocatori: 1

Profilo Access Games

Access Games è un developer giapponese, fondato nel 2002, con sede a Osaka. Nel suo organico si contano talenti provenienti dalla Kojima Production, Deep Space e da Whoopee Camp. Fra i membri di spicco sicuramente figura Hidetaka Suehiro, noto con il nickname Swery65, responsabile, tra le altre cose, dell'acclamato Deadly Premonition.

Storia Access Games

Lord of Arcana
2010 (PSP)

Ace Combat: Join Assault
2010 (PSP)

Deadly Premonition
2010 (360, PS3)

Lord of Apocalypse
2011 (PSP, PS Vita)

Ace Combat: Assault Horizon Legacy
2011 (3DS)

Dopo Deadly Premonition, Swery 65 torna alla carica su Xbox One

Grazie all'esclusiva cornice dell'ultimo Tokyo Game Show, Access Games ha finalmente rimosso l'alone di mistero che copriva il suo D4: Dark Dreams Don't Die, titolo in esclusiva per Xbox One sviluppato dall'estroso Hidetaka "Swery65" Suehiro. Per mezzo di un lungo filmato introduttivo, il team ci ha finalmente presentato il protagonista, il detective David Young che, chiuso nel bagno di un aereo, era intento a parlare da solo. Caratterizzato da un'ottima grafica in cel shading, decisamente lontana dalle tetre atmosfere di Deadly Premonition, anche D4 sembra prediligere il gusto per il paranormale, grazie a un protagonista capace di rivedere il passato delle vittime dei suoi casi, grazie ad alcuni artefatti conosciuti come "memento". Tale capacità, tuttavia, non sarà sempre fruibile, ma dipenderà da un apposito timer, grazie al quale potrete interagire con i diversi indizi della scena in base a quelle che sono le vostre supposizioni. Di volta in volta, quindi, sarete obbligati a scegliere oculatamente come gestire l'indagine, previo il mancato ottenimento delle info necessarie al caso. Non bastasse il suo lavoro da investigatore, David è inoltre coinvolto da anni nella risoluzione dell'omicidio della sua amata il quale, come si evince dai lunghi monolghi "alla Max Payne", ha creato nella psiche del protagonista una qualche frattura e che lo porta spesso ad avere comportamenti compulsivi, nonché una stravagante dipendenza da chewing-gum. Uscito dal bagno, la demo TGS ci ha presentato una sequenza di combattimento con un detenuto trattenuto a bordo: la lotta, in QTE, si è svolta in buona parte dell'ambiente, coinvolgendo anche altri PNG presenti. Il gioco è progettato per essere usato in tandem con Kinect: esempi di come quest'ultimo sia integrato al gioco sono la facoltà di muovere la telecamera semplicemente muovendo la testa, oppure voltarsi in una direzione perché il personaggio a schermo faccia lo stesso. Anche azioni quotidiane come lavarsi il viso sono previste, aggiungendo una certa quantità di divertimento extra. Inoltre, abilità fondamentali come la "Visione" (localizzare cioè gli oggetti utili nell'ambiente) saranno accessibili eseguendo determinati gesti, in questo caso toccandovi le tempie con entrambi gli indici. Tuttavia, volendo, sarà possibile giocare con il solo pad. Al di là del poter prestare i vostri movimenti a David, potrete anche parlare per lui, selezionando attraverso i comandi vocali una fra le varie opzioni di dialogo che il gioco vi proporrà nelle fasi di conversazione. D4 sembra, a conti fatti, un progetto ambizioso e interessante. Il titolo verrà messo sul mercato in formato episodico, e ancora non è stata confermata la data di uscita della sequenza pilota, in ogni caso pare un ottimo esordio del team su Xbox One anche se, è il caso di dirlo, resterà da capire se il plot reggerà per tutta la durata del gioco.

Sonia Sufflico



Up: La colluttazione a bordo ha coinvolto passeggeri e oggetti, creando un bel caos.

INFORMAZIONI

Dettagli
Formati: PS3, PS4, Xbox 360, PC
Origine: USA
Publisher: Francia
Developer: Spiders Studios
Genere: Action RPG
Uscita: 2014
Giocatori: 1

Profilo Spiders Studios
Lo studio nasce dalla collaborazione di alcuni tra i veterani più importanti del panorama videoludico francese che, dopo aver creato Silverfall ed il relativo add-on, decisero di continuare a lavorare insieme specializzandosi nello sviluppo di titoli action-RPG.

Storia Spiders Studios
Sherlock Holmes vs Jack the Ripper
2009 (360)
Faery: Legend of Avalon
2010 (360, PS3, PC)
Gray Matter
2011 (360)
The Testament of Sherlock Holmes
2012 (360, PS3)
Mars: War Logs
2013 (360, PS3, PC)

Bound by Flame

CONCEPT Classico Action RPG che fa dell'estetica fantasy-dark e dell'attenzione per la fisicità dei protagonisti i propri capisaldi.

Up: Le classi proposte dal nuovo titolo di Spiders Studios sono le classiche GdR, con un pizzico di novità: Guerriero, Mago e Shadowmancer (ossia il Ladro).

Quando le tenebre avanzano, solo il fuoco può disperderle.

Non si può dire che Mars: War Logs, l'opera precedente di Spiders Studios, abbia infiammato più di tanto gli animi di pubblico e critica. Nonostante questo, tuttavia, il piccolo ma tenace gruppo francese decide di riprovarci con un progetto più ambizioso: Bound by Flame, Action-RPG che dovrebbe approdare nei negozi all'inizio del prossimo anno. In effetti, l'idea non sembra essere pessima, data la sostanziale buona qualità degli ingredienti: un sistema di gioco fondamentalmente efficace, il Silk Engine che non sembra temere il confronto con la next-gen, e un bacino d'utenza che impazzisce appena fiuta l'odore di uno Skill Tree. Il copione non sarà innovativo, ma almeno ha dalla sua la solidità di un mondo dark-fantasy esteticamente piacevole. In questa nuova IP saremo infatti Vulcan, membro de "L'Alleanza" che, insieme ai propri compagni, dovrà cercare in tutti i modi di sconfiggere la temibile ed oscura DeadArmy, un'immensa legione composta da tutto ciò che l'iconografia fantasy/horror ha gettato sulla bilancia negli ultimi anni, dagli zombie ai lich, dai draghi d'ossa ai ghoul. Il design delle creature riesce a raggiungere dei livelli abbastanza buoni, dove la bandiera del dettaglio è stata ammainata in favore di un vessillo caratterizzato da tinte molto più granguignolesche. Ciò detto, il titolo pare evincersi per una spiccata componente action. Il team, in tal senso, ha spiegato che si potrà scegliere tra tre differenti classi, anche queste abbastanza tradizionali: Guerriero, Mago e Ladro, ribattezzato per l'occasione (in maniera un po' dark-romantica, se vogliamo) Shadowmancer. Le differenza tra i tre skill tree, e conseguentemente le differenze effettive in campo tra le tre classi, purtroppo sono ancora avvolte da una spessa cortina di riserbo, anche se si è potuto approfondire almeno uno dei sistemi magici, molto simile a quello presentato in Fable 3. Grazie ad esso, infatti, avremo la possibilità di lanciare una stessa magia contro un unico bersaglio oppure, nel caso si rendesse necessario, sacrificando (come sempre) qualcosa sul piano della potenza, indirizzarla contro bersagli multipli. Il team ha offerto anche una terza opzione: impiegare l'incantesimo per creare una barriera tutt'intorno al nostro avatar, probabilmente potendo contare su di un aumento dell'efficacia negli attacchi ravvicinati. Anche la gestione dei membri del party resta avvolta da un'ombra: non è ancora chiaro se si potranno formare vere e proprie squadre, o se gli alleati potranno combattere al nostro fianco solo in missioni determinate. In sostanza, considerando tutti gli ingredienti, Bound by Flame non convince più di tanto, anche se, magari grazie ad un'oculata scelta tempista potrebbe facilmente ritagliarsi una buona fetta di mercato, trovando principalmente nella passione degli utenti a cui si rivolge la sua conditio sine qua non.

Gaia Cocchi



Up: I mostri che si dovranno affrontare godono di amplissima varietà, e pongono il titolo, almeno sul piano estetico, a metà strada tra un classico fantasy e uno zombie movie.



Left: Wolf sarà utile non solo come personaggio, ma anche come elemento di gameplay. Saprà infatti raggiungere aree inaccessibili per recuperare oggetti utili da utilizzare nel corso della progressione.



Valiant Hearts: The Great War

CONCEPT Ubisoft Montpellier porta il suo stile inconfondibile fra le trincee della prima guerra mondiale, con una storia che promette di toccare le corde dell'anima senza aprire bocca.

Le vite che contano, dove non contano le vite.

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: **Xbox 360, Xbox One, PC, PS3, PS4**
Origine: Francia
Developer: Ubisoft Montpellier
Publisher: Ubisoft
Genere: Puzzle/ Avventura 2D
Uscita: TBA 2014
Giocatori: 1

Profilo Ubisoft Montpellier

Fondata nel lontano 1989, Ubisoft Montpellier è uno degli studio first-party del noto publisher francese, sito nell'omonima cittadina del sud della Francia. Noto per il frequente utilizzo di colori sgargianti e di uno stile fumettoso tipicamente europeo, lo studio è passato alla storia grazie a Rayman e Beyond Good & Evil.

Storia Ubisoft Montpellier

Rayman
1995 (MULTI)

Beyond Good & Evil
2003 (PS2, Xbox, PC, Gamecube)

Peter Jackson's King Kong: Il Videogioco Ufficiale
2005 (MULTI)

Rayman Raving Rabbids
2006 (MULTI)

From Dust
2011 (PSN, Xbox Live, PC)

Zombi U
2012 (Wii U)

Fra gli scenari di guerra più tristemente famosi della storia umana, quello della prima guerra mondiale è forse uno dei meno utilizzati di tutta l'industria videoludica, probabilmente per via della natura "statica" delle battaglie sostenute, le quali avvenivano principalmente da trincea a trincea inframmezzando lunghe sessioni di bombardamento fra un assalto alla baionetta e l'altro. Questo, però, sembra non aver spaventato Ubisoft Montpellier che, al contrario, si è decisa a mettere in scena una curiosa avventura, ambientata proprio nel corso di quella sanguinosa guerra: Valiant Hearts: The Great War.

Come spiegato ampiamente da Adrian Lacey, IP Director per Ubisoft, lo scopo principale dell'opera sarà quello di narrare le intense vicende di cinque personaggi uniti da un solo scopo. Talvolta permettendo al gioco di affrontare certi temi con un cuor leggero, al fine di trasmettere all'utente un messaggio sulle atrocità del conflitto, senza però costringerlo a lacrimare dall'inizio alla fine. Parliamo della storia di Emile, un contadino francese la cui figlia, Marie, è stata separata dal promesso sposo. Quest'ultimo si chiama Karl, ed è un soldato tedesco richiamato in patria per supportare lo sforzo bellico. Il padre della donzella, intenzionato a far nuovamente sorridere la donna, parte per la guerra, ma viene catturato durante la prima battaglia sostenuta dagli inglesi, finendo a fare il cuoco in un accampamento tedesco. Di qui partono le vicende che, oltre alle persone già menzionate, vedono coinvolti anche Lucky Freddie, un volontario americano di colore, Anna, infermiera denominata "La rosa delle trincee" e George, aviatore inglese incapace di guidare un aereo. Essi saranno tutti collegati da un cane chiamato Wolf, che fungerà non solo da legame emozionale per le persone coinvolte, ma si renderà utile anche sul piano del gameplay dissotterrando oggetti e raggiungendo aree inaccessibili agli umani. Proprio le meccaniche fanno la differenza di questo titolo, che si presenterà come avventura platform 2D con forti elementi da puzzle game, in una progressione mai troppo ostica che favorirà l'immersione negli eventi, i quali saranno narrati solo da indizi audio-visivi come vignette e tavole fumettistiche non interattive. Nell'aria da cartoon comico che la casa francese riesce a creare grazie all'Ubi Art Framework, già visto in Rayman Origins e Legends, ci sarà in realtà un forte senso di veridicità; il team, infatti, ha letto decine di lettere originali dell'epoca, traendone i dettagli più sensibili per influenzare alcune parti del gioco. La stessa piastrina del bis-nonno di uno degli sviluppatori si potrà rinvenire durante le prime battute, come simbolo di un gioco che in tutta probabilità tenterà di insegnarvi qualcosa sulle avversità della vita e della guerra.

Giulio Pratola



Right: Gli obiettivi vengono spiegati di volta in volta da vignette semplicissime da leggere. Durante tutto il gioco la progressione si avvarrà di questo tipo di espedienti per guidarvi, senza mai proferire parola.

Right: Non abbiamo potuto fare a meno di innamorarci dello stile grafico, capace di fondere funzionalità, bellezza e un certo qual estro artistico.





INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One, Wii U, PC
Origine: Canada
Developer: Ubisoft Montreal
Publisher: Ubisoft
Genere: GdR
Uscita: TBA 2014
Giocatori: 1-2

Profilo UbiArt Framework

Sviluppato internamente da Ubisoft, l'Ubi-art Framework è un engine in grado di consentire a un team di sviluppo di generare un videogame basandosi innanzitutto sulle sue componenti grafiche. Animando, di fatto, i disegni che compongono il software, l'ingegnoso motore grafico della casa francese permette meraviglie bidimensionali ad ora inarrivabili per bellezza e fluidità. Il motore è stato inaugurato con Rayman Origins ed è ben presto diventato un esempio per tutto il settore dello sviluppo di software ludico.

Storia UbiArt Framework

Rayman Origins
2011 [MULTI]

Rayman Legends
2013 [360, PS3, Wii U]

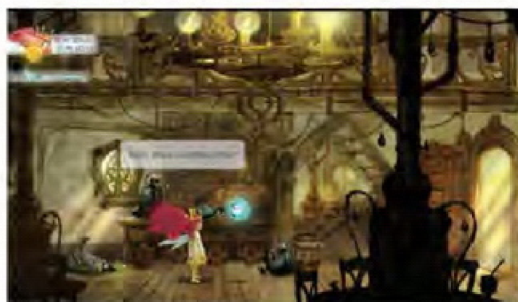
Child of Light

CONCEPT Un GdR che sa di fiaba, caratterizzato da uno stile acquerellato e sognante tinteggiato dallo splendido Ubi-art Framework.

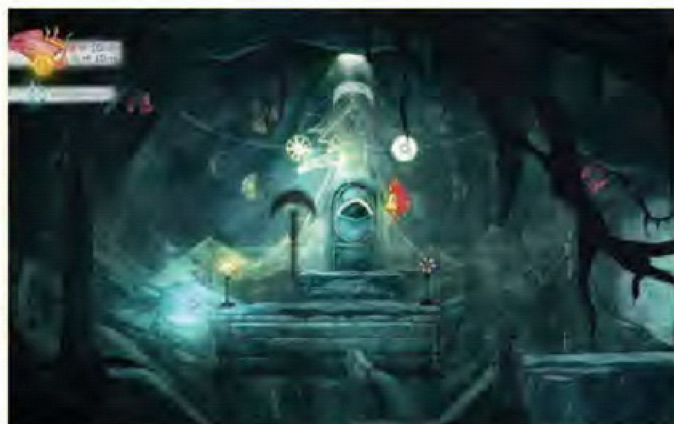
Un diverso tipo di GdR.

Le console di prossima generazione sono ormai alle porte, e con esse il futuro del videogame si fa sempre più avveniristico. Il 2014, sarà insomma all'insegna del videogaming del futuro, e in quest'ottica, quasi stranisce l'idea di Ubisoft di riproporci meccaniche e generi che hanno caratterizzato il nostro passato di videogiocatori. La società francese ha infatti deciso di "tornare indietro", volgendo lo sguardo al classico stile dei GdR giapponesi, senza dimenticare di mantenere i suoi prodotti figli di una certa modernità. Child of Light è una sintesi perfetta di questo concetto: i ragazzi di Ubisoft Montréal, supervisionati dal direttore creativo di Far Cry 3, si sono dedicati meticolosamente allo sviluppo delle vicende di Aurora, una ragazzina dai capelli rossi, affiancata da uno spiritello dotato di svariati poteri, Igniculus, che la aiuterà ad affrontare i pericoli di Lemuria, mondo fiabesco in cui è ambientata l'avventura. La storia ha inizio quando la nostra eroina, fortunatamente sfuggita a un rapimento da parte di alcuni uomini misteriosi, dovrà far ritorno a casa, non prima di aver liberato Sole, Luna e tutte le stelle, rapite dalla malvagia Regina della Notte. Conosciuto il background storico, è ora di capire meglio nel dettaglio ciò che ci aspetta giocando a Child of Light. Come avrete già intuito, gli elementi tipici di un gioco di ruolo ci sono tutti: avanzamento del personaggio, diversi tipi di equipaggiamenti, abilità attive e passive e moltissime magie potenziabili, insieme a dei cristalli in grado di aumentare salute, danno etc. Il titolo, interamente giocabile in cooperativa offline, vanterà un sistema di combattimenti che, come da manuale, si svolgeranno in uno spazio alternativo. Per effettuare un attacco, per difendervi o per usare un oggetto o una magia, dovrete quindi sfruttare una apposta barra sulla quale sono presenti gli avatar dei personaggi che scorrono da sinistra verso destra, disposti in ordine secondo la loro velocità d'attacco. Ad eccezion fatta per il fido Igniculus, il quale vi aiuterà saltuariamente accecando i nemici o ripristinando la vostra salute. Il sistema, insomma, sembra ripescare a piene mani da alcune delle meccaniche che negli anni hanno reso celebri i capitoli della serie Final Fantasy, il tutto acquerellato dallo splendido UbiArt Framework, un engine tecnicamente impressionante grazie al quale si è recentemente mossa quella meraviglia platform che corrisponde al nome di Rayman Legends.

Mauro Indini

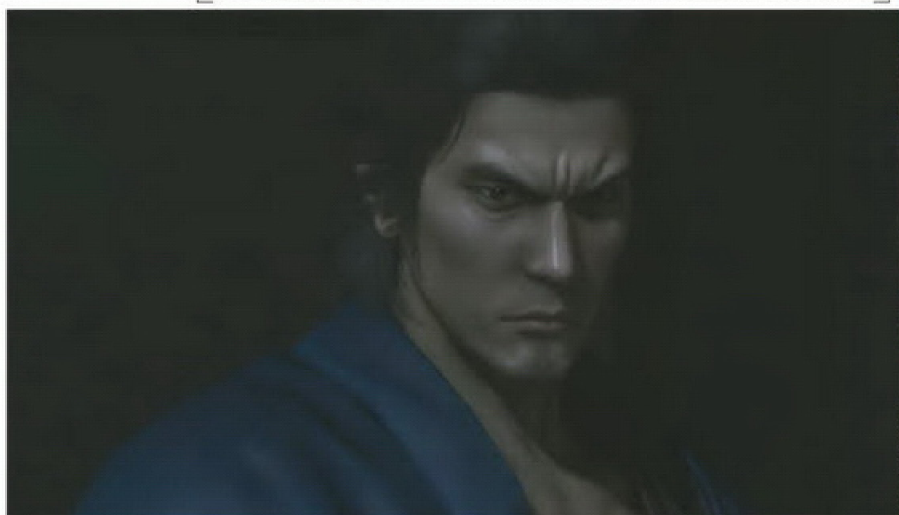


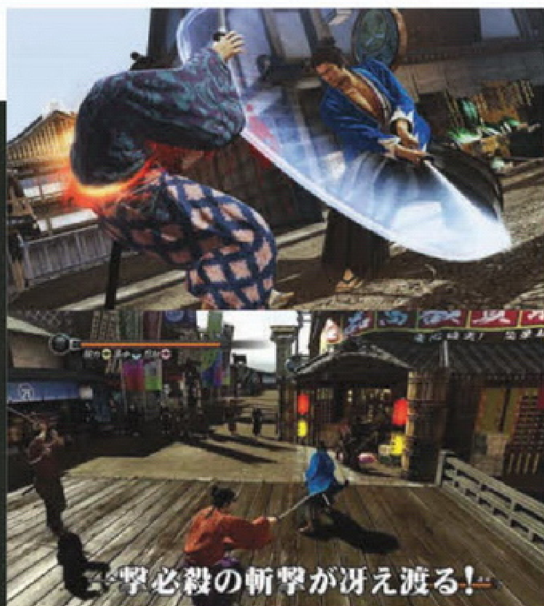
Up: Il vostro compagno azzurro sarà sempre pronto ad aiutarvi lungo il cammino. Igniculus sarà l'unico personaggio svincolato dal combat system, aiutandovi in modo randomico secondo alcune meccaniche che Ubisoft non ci ha ancora rivelato.





Down: Le espressioni facciali dei personaggi di Yakuza Ishin vi lasceranno senza fiato, la perizia tecnica di Sega è notevole e il gioco, come da tradizione, godrà di una performance attoriale di altissimo spessore.





Yakuza Ishin

CONCEPT Prendete Yakuza 5, buttatelo nel periodo Edo e servitelo su una bella console next-gen!

Un tuffo nella tradizione giapponese a colpi di revolver.

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: PS4, PS3, PS Vita
Origine: Giappone
Developer: SEGA
Publisher: SEGA
Genere: Action
Uscita: 22 febbraio 2014
Giocatori: 1

Profilo Yakuza

La serie Yakuza, meglio nota in Giappone come Ryu ga Gotoku ("come un drago"), pianta le sue radici sulla fortunata PlayStation 2. Commercializzato principalmente nel Sol Levante, riscuote un successo enorme tra la popolazione orientale, tanto da venire considerato l'equivalente giapponese di Grand Theft Auto. Nonostante il successo, a causa di una forte accezione nipponica, alcuni capitoli della serie sono rimasti confinati al solo mercato orientale, arrivando in Europa in modo monco e tardivo.

Storia Yakuza

Yakuza **2005 (PS2)**
Yakuza 2 **2006 (PS2)**
Yakuza Kenzan! **2008 (PS3)**
Yakuza 3 **2009 (PS3)**
Yakuza 4 **2010 (PS3)**
Yakuza 5: Yume Kanaeshi Mono **2012 (PS3)**

Data la politica di Sega di non pubblicare gli ultimi capitoli di Yakuza in occidente, ben pochi di noi avranno avuto la possibilità di provare Yakuza 5, sorta di alter ego nipponico del ben più noto GTA, benchè certamente molti ne avranno sentito parlare. La serie, infatti, nel corso degli anni si è saputa ritagliare il suo discreto spazio, confezionando episodi dalla qualità, invero, altalenante, spesso intervallati da alcune stravaganti divagazioni, dapprima in salsa medievale, poi addirittura horror. Con Yakuza Ishin, Sega ci prende in contropiede, sfornando uno spin-off dai sentori nostalgici, trasportandoci in uno dei periodi più affascinanti della storia giapponese. Il titolo è infatti ambientato nel tardo periodo Edo, tempo di samurai e tecnologie, dove tradizione e innovazione si scontrarono violentemente nella Terra del Sol Levante. Il gioco mostratoci al Tokyo Game Show, ci mette nei panni di Ryoma Sakamoto, alter ego feudale della nostra vecchia conoscenza Kiryu Kazuma. Il trailer mostra il nostro protagonista unito ad un gruppo di tre samurai che, fatta irruzione in un'abitazione, non esitano a fare a pezzi i nemici di fronte a loro. Sakamoto-San, invece, corre al piano superiore ed eliminato un nemico armato di revolver, entra in una stanza giusto in tempo per vedere spirare un uomo tra le sue mani. Il tema di Yakuza Ishin sembra infatti incentrato sulla sete di vendetta che Ryoma Sakamoto nutre nei confronti degli assassini di suo padre e del suo mentore. Per quanto riguarda lo stile di combattimento, pare che Sega non abbia stravolto gli elementi che hanno contraddistinto la saga nel corso degli anni. Finishing fatali e armi improvvisate sembrano ancora essere presenti,. Sakamoto, inoltre, potrà contare su una poderosa combinazione di katana e revolver, alternando così gli attacchi corpo a corpo a quelli di lunga gittata. Oltre a ciò, Yakuza Ishin, come i suoi predecessori, offre una serie di mini game e attività alternative naturalmente contestualizzate all'epoca in cui è ambientato il gioco. Per cui, anziché gettare il nostro tempo dinnanzi ai cabinati arcade virtuali, potremmo darci alla corsa tra polli, coltivare l'orto, servire ai tavoli di una locanda, ammiccare alle geishe e cimentarsi in una versione rudimentale del karaoke. Non vi basta? Yakuza Ishin va oltre, arricchendo il gioco persino di una vena GdR. Il nostro personaggio potrà infatti forgiare armi con poteri speciali, sbloccare nuove abilità, e districarsi attraverso complessi alberi di skill. L'unica cosa che a questo punto ci rimane è pregare che SEGA si decida a saziare il pubblico occidentale, amaramente rimasto a bocca asciutta del precedente spin off storico, quel meraviglioso Kenzan uscito ormai diversi anni fa su una debuttante PS3.

Luca Dellapiazza



Up: Yakuza Ishin porta il giocatore all'esplorazione in free roaming di piccoli villaggi del periodo Edo ricchi di chioschi di vario genere e nemici da affettare!



a cura di Adriano Di Medio

L'ULTIMO FIGLIO DI ROMA

Crytek firma il suo primo action game, solo su Xbox One!

Il passato è una risorsa preziosa per chi vuole raccontare una storia. In esso sono presenti tutti gli elementi che un narratore può desiderare per ottenere ogni tipo di vicenda, dalla complessa e stratificata a quella più semplice ed alla mano. Abbiamo imprese impossibili che nonostante questo riescono, storie collettive di grandi popoli e, soprattutto, le radici comuni per le origini, seppur romanzate, epiche ed indirette, di ciascuno di noi e dell'etnia a cui apparteniamo. Alla luce di queste considerazioni, non è un caso che il passato rappresenti una fetta importante dell'ispirazione videoludica. E questo vale sia per l'America, dove il contesto western e contemporaneo fanno da padrone, sia in Giappone, dove il mito sempiterno del samurai dalla mente affilata tanto quanto la spada che porta al fianco sinistro. Ma c'è un contesto storico particolarmente europeo che sembra sia stato sempre ignorato da parte degli sviluppatori, ovvero quello del mondo antico e tardo antico. Se escludiamo infatti il celebre excursus di stampo fantasy con la mitologia greca nella parabola di Kratos il Fantasma di Sparta, all'infuori del genere RTS sono infatti pochissimi i videogiochi che si sono cimentati nel dotare il proprio contesto di quel sapore a metà tra l'antico e il moderno dell'antica società romana. Per riuscire a trovare qualche esponente dobbiamo tornare indietro di quasi dieci anni, all'era PS2, per ripescare un vecchio prodotto di Capcom che aveva di nome Shadow of Rome e parlava dell'assassinio di Giulio Cesare, e poi più nulla.
In parziale rimedio a questa mancanza interviene Ryse: Son of Rome, nuova IP sviluppata da Crytek in esclusiva Xbox One in arrivo come titolo di lancio della console nel mese di Novembre. Pronti a cimentarvi in un corposo speciale riassuntivo come riscaldamento finale all'ultimo mese che ci separa dal suo rilascio ufficiale? Mano al gladio e all'armatura, è tempo di suonarle a qualche barbaro!

L'importanza del FEEDBACK


Una delle animazioni per finire in maniera spettacolare i nemici.

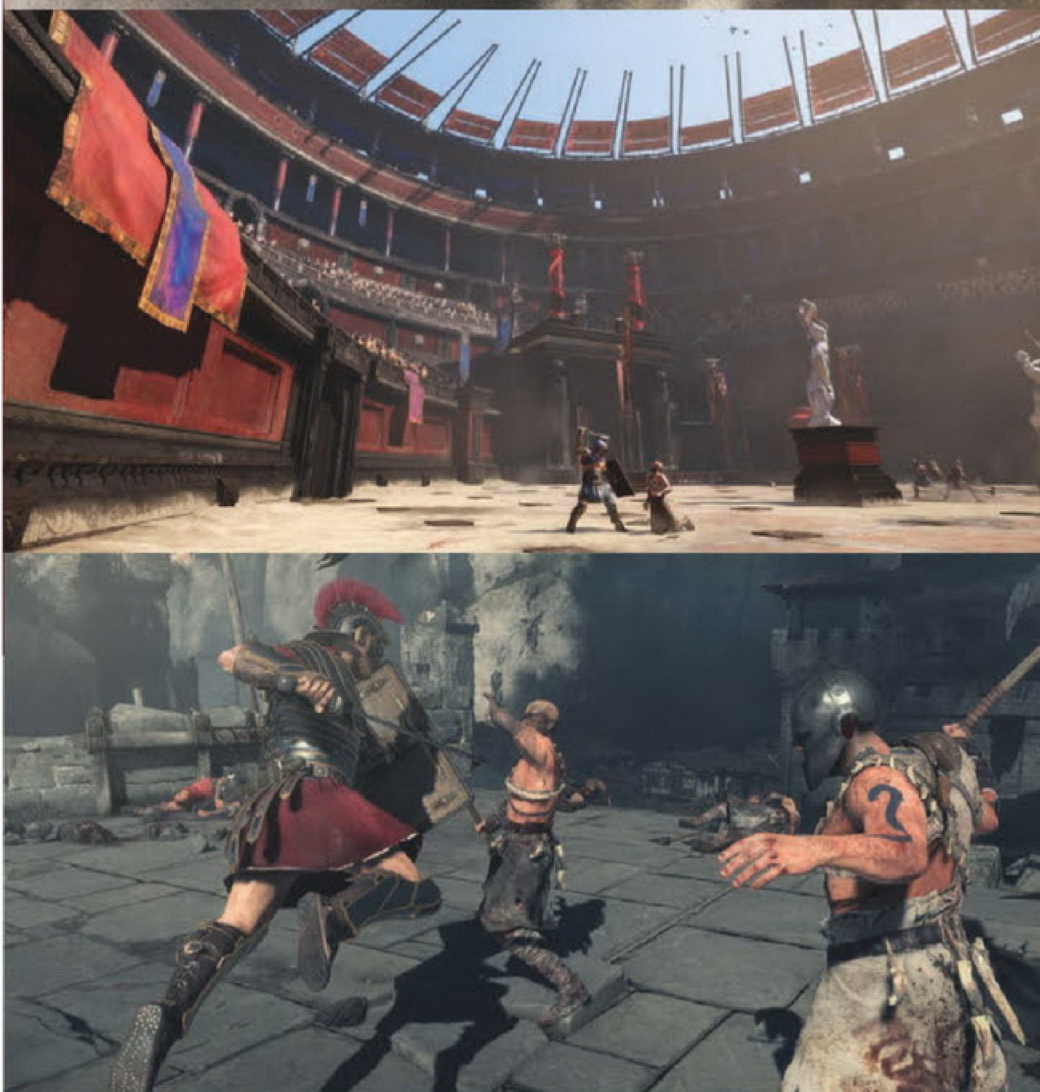
Attorno ai quick-time events ruota una delle controversie più grandi che Ryse ha generato nella critica quando si è mostrato sia all'ultimo E3 che alla Gamescom di Colonia. Nel primo caso la demo provata ha mostrato una eccessiva inclinazione del gameplay nei confronti di questa meccanica, che si attivava con le esecuzioni ma che poi finiva per risultare fin troppo reiterata. A Colonia, invece, è accaduto esattamente il contrario: la sessione di gioco mostrata in quell'occasione non ne presentava che pochi, pochissimi. Evidente la volontà degli sviluppatori di dimostrare di aver ascoltato il feedback dell'utenza, ma eliminarli quasi del tutto sembrava solo un eccesso dall'altra parte. Cosa accadrà nel prodotto finito? Ancora non ci è dato saperlo, anche se vista la mole di lavoro che vi hanno dedicato (tanto che Crytek ha detto di avere incluso qualcosa come 120 esecuzioni differenti) sarebbe davvero illogico supporre che siano del tutto accantonati.

Di Ryse: Son of Rome potremmo prima di tutto dire che si è venuto a sapere nel momento giusto. Il progetto è stato infatti annunciato assieme a Xbox One a inizio di questo 2013, l'occasione perfetta da parte di Microsoft per far mostrare i muscoli alla sua ultima nata. Il gioco sin da subito si è infatti distinto per la sua mole grafica, che non esiteremmo a definire come più che mastodontica. Non è un caso che dietro al suo sviluppo vi siano i tedeschi di Crytek, gli artefici di una serie come Crysis, da sempre impostasi come uno dei benchmark (prima per il PC, poi universali) dal punto di vista della complessità e mole di texture e poligoni. Dopo un glorioso trascorso in compagnia degli FPS, però, adesso i ragazzi tedeschi del team si stanno adoperando con tutta la loro meticolosa dedizione per regalare al panorama Xbox quell'avventura action di ampio respiro che da sempre è mancata al suo parco di esclusive. Per farlo adotta una scelta, quando non coraggiosa o originale, perlomeno poco sfruttata all'interno dell'industria videoludica: l'antica Roma. Il gioco infatti ci vedrà impersonare Marius Titus, un centurione romano che a seguito del massacro della sua famiglia da parte di alcuni barbari intraprenderà una lunga missione di vendetta. Tale obiettivo a breve termine, inutile dirlo, si trasformerà ben presto in qualcosa di ben più ampio respiro. Il gioco, infatti, non segue pedissequamente una linea storica definita ma inventa una propria via, di cui non sono da escludere anche qualche elemento soprannaturale.

Il Tempio del Gameplay

Ma in un action, come sanno tutti i veterani, la trama è solo un "qualcosa in più", che se è ben fatta ben venga, ma che non deve mai offuscare il gameplay, elemento fondante di tutta l'esperienza. Gli sviluppatori di Crytek questo lo sanno bene, e si sono ugualmente adoperati per dare grande spolvero a tutti gli elementi che poco meno di una generazione fa avevano reso celebri e amati tantissimi prodotti. Quello di Ryse: Son of Rome è un sistema di gioco che gode di una curiosa alternanza di intenti. Essenzialmente siamo davanti a un action pesantemente incentrato sull'hack and slash all'arma bianca, con una particolare inflessione nei riguardi di un tipo di combattimento solo in apparenza incentrato sulla pressione selvatica del tasto di attacco. Marius Titus ha infatti a disposizione due tipi di attacco, uno veloce ma leggero fatto con X e uno potente ma decisamente più pesante da lanciare con la Y, a cui si aggiunge un tasto per la parata. Quello che però li distingue da un qualsiasi Dynasty Warriors sarà una maggiore concentrazione nei confronti del combattimento individuale, cosa che si traduce in una I.A. dei nemici molto più raffinata del normale. I barbari che ci troveremo ad affrontare saranno perciò tutt'altro che catatonici, e si impegneranno,

Ecco a voi il *Colosseo* in tutto il suo splendore.



Lo spettacolo è di casa in *Ryse*: attacco in salto!

SANGUE *e sabbia*



Le porte si spalancano, l'avversario è lì che aspetta. Sopravvivere o soccombere, a voi la scelta.

Non poteva ovviamente mancare una raffinata modalità multigiocatore. Nel suo comparto online, Ryse ci metterà al comando di un gladiatore, con il compito di sopravvivere ai sanguinosi scontri che si terranno nell'arena contro altri giocatori. Per farlo avremo a disposizione lo stesso comparto mosse del single player, ma sarà essenziale anche imparare a sfruttare il contesto delle varie arene, disseminate di trappole mortali con cui martoriare i nostri avversari ed esaltare il pubblico. Se saremo particolarmente graditi agli spettatori potremo anche ricevere succosi bonus. A differenza di Marius Titus, inoltre, potremo procedere a una personalizzazione approfondita del nostro gladiatore.

oltre a far valere la propria superiorità numerica, anche a proteggersi ed a schivare. Questo rende la strategia dell'attacco indiscriminato poco efficace una volta superate le battute iniziali della storia, e obbliga il giocatore ad improvvisare tattiche e soprattutto a capire e memorizzare al volo debolezze, punti di forza e pattern di attacco dei nemici. Questo permette all'azione di rinnovarsi e rinfrescarsi, seppur entro certi limiti, in maniera completamente autonoma lungo tutto il corso dell'avventura. L'azione vive, inoltre, di un'ostentata crudezza nelle immagini proposte, in quanto non mancano litri di sangue e vistosi arti mozzati che volano un po' da tutte le parti. Non potevano mancare, poi, anche qualche tributo alle evoluzioni che il genere degli action ha subito dal primo decennio del 2000 in poi, con l'inclusione di una massiccia serie di quick-time events, che hanno il compito di farci finire gli avversari storditi attraverso una feroce esecuzione.

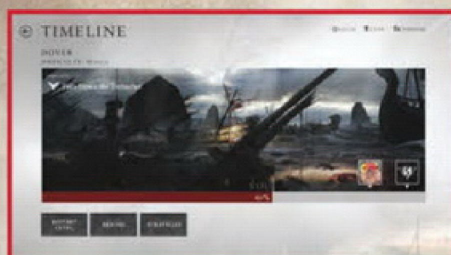
IN FORMAZIONE!

Un'altra buona idea che i ragazzi di Crytek hanno voluto buttare sul tavolo è stata quella della formazione. In questi momenti, forse alcuni tra i più pubblicizzati del gioco, avremo il compito di comandare nientemeno che una testuggine romana: Marius si metterà spalla a spalla con i suoi legionari e insieme formeranno l'indistruttibile, e da sempre temuta, formazione a guscio di tartaruga. Mentre avanziamo al comando di questo carro armato dell'antichità dovremo preoccuparci di ordinare la chiusura della formazione per proteggerci dalle ondate di frecce e proiettili (con A), nonché organizzare a nostra volta un contrattacco: con il dorsale destro potremo infatti armare e tirare i "pilum", i famosi giavellotti appositamente studiati per perforare le armature e piegarsi subito dopo per rendersi inutilizzabili dai nemici. Più di prima, è in questi momenti che si ha la

L'ampia scala del conflitto traspare da queste visuali dall'alto della *battaglia*.

Le bianche *scogliere di Dover* verranno presto colorate di rosso.





La connessione a Xbox Live ci permetterà di confrontare il livello delle nostre prestazioni nella campagna con quelle dei nostri amici.



sensazione di stare davvero avanzando palmo a palmo con gli NPC alleati, guadagnandosi ogni metro di terreno percorso, momenti in cui l'immedesimazione nei panni e nell'elmo del nostro personaggio aumenta esponenzialmente.

Mondi Antichi

Ryse: Son of Rome aspira fin da subito a divenire uno dei metri di paragone grafici per la nuova generazione di console. Vi riesce senza dubbio, ma allo stesso tempo mentiremmo se dovessimo dire che tutto è perfetto. Il dettaglio grafico è assolutamente fuori parametro, ogni cosa, dal terreno ai riflessi sugli oggetti metallici, è disegnato con cura e rigore che sanno di maniacale, a cui si affiancano una realizzazione dell'acqua e un'estensione dell'orizzonte veramente notevoli. Ma non è solo questo: il dettaglio si concentra non solo sulla qualità, ma anche sulla quantità di modelli mossi contemporaneamente. Il numero di NPC a schermo è infatti di tutto rispetto, e ognuno di essi è mosso in maniera autonoma dalla console. L'aggiunta di un paesaggio come quello di una battaglia navale che si evolve in tempo reale esattamente come quella di terra a cui stiamo partecipando noi rafforza tutto il feeling e il tono epico che ci si aspetterebbe da una produzione su larga scala come questa.

Tutto è quindi finalizzato alla creazione di un'atmosfera convincente, tesa a ricordarci che Titus, nonostante le sue straordinarie abilità belliche, rimane pur sempre un essere umano, che quindi ha bisogno dell'aiuto dei suoi alleati e di coloro che lo circondano per riuscire a sopravvivere ed a portare a compimento la sua missione, quale che essa sia. Lo stesso design delle ambientazioni segue questo principio, in quanto si prospetta capace di alternare in maniera convincente ambienti aperti e strapieni di elementi con momenti più appartati e tranquilli, se vogliamo anche volutamente anonimi, nell'ordine di una foresta oppure un villaggio di palafitte in mezzo ad un acquitrino. Nei momenti in cui il gioco si è mostrato

Per amore della **STORIA**



Al di fuori dei già citati RTS, sono pochi i videogiochi che si possono permettere obbedienza agli avvenimenti storici propriamente accaduti. Questo perché gli sviluppatori mirano anzitutto a creare un prodotto che risulti divertente e accattivante, e simili velleità portano ad accantonare un approccio decisamente più filologico e documentaristico. Ryse non fa eccezione: sono infatti moltissime le licenze poetiche che Crytek si è presa per rendere gradevoli attitudine e look del gioco. Le ambientazioni godono quindi di un piacevole ipertrofismo, sapientemente innaffiato di illuminazione dinamica per far risaltare ancora di più le corazze lucide decorate d'oro. Qualche richiamo visuale alle statue celebri (come quella di Augusto) dell'immaginario classico e il gioco è fatto.





a noi, però, non sono mancati gli angoli da limare, consistenti in una serie di difetti a livello grafico come compenetrazioni tra modelli e qualche problema nel calcolo delle hit box. Sono ovviamente problemi relativi durante le partite in singolo, ma potrebbero risultare fastidiosi in ambiti come l'online. Ovviamente, è assolutamente scontato dire che il celeberrimo Anfiteatro Flavio detto Colosseo sarà presente in tutto il suo splendore, in quanto luogo perfetto per una modalità multigiocatore di stampo gladiatorio e competitivo.

Ryse: Son of Rome si presenta, prossimo alla sua uscita, come un prodotto con grossi punti di forza ma anche inevitabili criticità. Da una parte abbiamo una giocabilità tanto tradizionale quanto rocciosa, speziata da quel filo di tattica improvvisata che costringe a far sudare il cervello oltre che i polpastrelli ai giocatori, dall'altra abbiamo avuto la netta impressione che il codice necessita ancora di una seria ed approfondita ripulitura prima di poter essere realmente chiamato definitivo. Ma passati questi difetti di gioventù, sotto i brufoli adolescenziali dell'inizio generazione potremmo avere per le mani un prodotto di assoluta qualità, che grazie al suo gameplay massiccio e tarato, unito ad una scelta di contesto originale si potrebbe dimostrare perfetto per inaugurare l'epopea di Xbox One.

THE PHANTOM PAIN & GROUND ZEROES: KOJIMA RISCRIVE I FONDAMENTALI DI METAL GEAR SOLID!

IL ZERO

a cura di **Raffaele Giasi**



ENTE a due teste

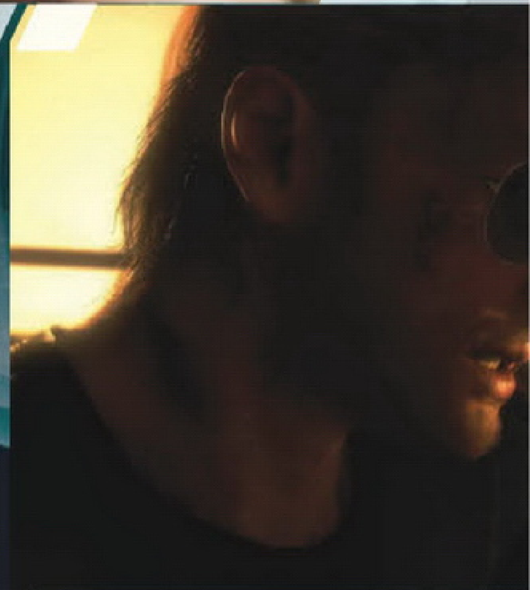
"Dopo Metal Gear Solid 4, volevo creare un capitolo della serie che si potesse giocare su qualsiasi piattaforma, e perciò ho sviluppato Peace Walker. Adesso vogliamo ritornare su home console con Metal Gear Solid V, in cui molti elementi potranno essere giocati ovunque e su qualsiasi cosa. Il nostro obiettivo è estendere l'esperienza di gioco oltre le console. [...] Vogliamo utilizzare più dispositivi per questo gioco, ed in questo ci è comodo lo sviluppo open world. L'esperienza si svilupperà anche attraverso tablet e smartphone, con tanto di missioni create dagli utenti. Metal Gear è stato, fino a oggi, un gioco un po' lineare. MGS V sarà invece diverso. Sarà un titolo enorme, con un vasto impianto open-world. [...] Quando ci si approccia, ad esempio, a un FPS di stampo lineare, il game designer sviluppa una sorta di percorso su binari lungo cui il giocatore deve seguire un percorso definito. Per è me è un'esperienza simile alle case infestate dei luna park, in cui se cammini lungo un percorso può succedere qualcosa di inatteso. È divertente nel suo modo di essere, ma non è la vera forza di cui un gioco è capace. Se ci sono un milione di giocatori, allora ci devono essere anche un milione di differenti modi di giocare. È questa la forza di un videogioco.

Hideo Kojima





"So che c'è molta preoccupazione riguardo Quiet ma non dovete preoccuparvi. Ho creato quel personaggio come un›antitesi dei personaggi femminili che tipicamente appaiono nei recenti giochi di guerra. Quiet verrà presa di mira anche nel gioco, ma nel momento in cui vi renderete conto della ragione segreta per cui è vestita a quel modo, proverete vergogna per le vostre parole e i vostri commenti."
Hideo Kojima



Hideo Kojima non è uno che si perde in chiacchiere. Il talentuoso sviluppatore nipponico è da sempre incline, piuttosto, a dimostrare nei fatti la concretezza delle sue visioni. Il termine "visioni", non è un caso, poiché al padre di Metal Gear si devono tante delle introduzioni divenute ormai uno standard più che conclamato, una su tutte la qualità e il talento con cui confeziona storie (ed annesse cinematiche), tale che non si sbaglierebbe nel dar loro pretese cinematografiche. Tanti, invero, si sono mossi nello stesso senso, ma Kojima è certamente quello che è sempre riuscito a mantenere il giusto compromesso tra gameplay ed estro visivo, confezionando titoli che, nonostante i lunghi video, restano saldamente ancorati a un gameplay granitico e coinvolgente. Leggendo le dichiarazioni criptiche del producer, e guardando ai video gameplay recentemente svelati in quel di Tokyo, l'idea è che Kojima sia pronto per rivoluzionare di nuovo il mondo del gaming, approdando su lidi che, ad oggi, non erano ancora stati esplorati dalla serie. Dopo la matrice "mordi e fuggi" di Peace Walker, le cui missioni brevi ricordavano, per certi versi, il celebre Monster Hunter, il padre dello stealth si diletta adesso nelle recenti e fresche meccaniche open world, in un contesto che sin dai primi scorci, promette già varietà e soprattutto libertà.

CRONOLOGIA DEGLI EVENTI

Chiariamo un punto fondamentale su cui si crea ancora qualche perplessità: The Phantom Pain e Ground Zeroes sono due giochi distinti in cui il secondo fa da prologo al primo. Le modalità di distribuzione restano ancora un'incognita, tuttavia è ormai plausibile che i giochi verranno venduti separatamente pur costituendo, di fatto, due facce della stessa medaglia. Ground Zeroes costituirà, quindi, una graduale introduzione agli eventi ed alle meccaniche, risultando, di fatto, in antitesi con quanto vivremo in The Phantom Pain. Ove quest'ultimo proporrà spazi enormi e aperti, Ground Zeroes sarà invece vissuto in spazi angusti, limitati, e farà del proprio epicentro Cuba, andando pian piano a intensificare l'azione in maniera simile a quello che era il prologo di MGS 2 nella sua infiltrazione sulla U.S.S. Discovery. Ciò detto, grazie alle demo mostrate al TGS 2013 siamo finalmente riusciti a fare un po' di luce all'interno di quelle che sono le nuove meccaniche della serie. Il primo colpo d'occhio è certamente dato dalle differenze offerte dal gameplay grazie al ciclo giorno/notte che offre al Soldato Leggendario un approccio tattico non indifferente e, per certi versi, inedito per titoli simili. Se è pur vero che campioni dello stealth game hanno spesso offerto interazioni belliche alla luce del sole, come all'ombra, il ciclo cronologico dinamico di MGS V apre all'utente tutta una serie di alternative in tempo reale sino a oggi impensabili. Lo stesso Kojima ha spiegato che saremo sempre e solo noi a scegliere se approcciarci a una missione di giorno o di notte, valutandone i pro e i contro. "Dovrete guardare la situazione che vi si pone, e decider in tempo reale che cosa fare", ha spiegato Kojima-San. "Durante il giorno avrete le aree piene di nemici, quindi alcuni potrebbero optare per un'azione notturna. Tuttavia, l'azione





C'è ancora molto mistero in merito alla trama del gioco che, per ora, sappiamo avrà tra le sue tematiche quella dei bambini soldato. Tra questi ha suscitato molto interesse il personaggio di Eli che, almeno nell'aspetto, ricorderebbe ad alcuni il personaggio di Liquid, anche se, a causa di incongruenze cronologiche, ciò parrebbe impossibile.



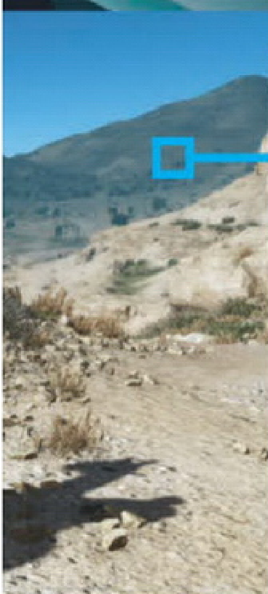


notturna potrebbe svolgersi in aree particolarmente buie, il che potrebbe significare che c'è bisogno di procurarsi una qualche fonte di luce. Il rischio di essere catturati, quindi, sarà più alto, e converrà restare in guardia. Stiamo creando così tante situazioni da avere dell'incredibile. In alter parole, avrete un realistico simulatore di infiltrazioni".

TRA LE SPIRE DEL SERPENTE

È indubbio, quindi, che Metal Gear Solid V punti tutto su di una nuova e rinnovata componente strategica. Ciò non solo si evince dalla succitata libertà decisionale, ma anche dalle rinnovate capacità di Big Boss (ora "Punished Snake"). Snake dispone inoltre di alcuni nuovi gadget, tutti utili a rendere, dove possibile, l'approccio alla missione ancora più studiato e tatticamente realistico. Se in passato, ad esempio, un binocolo poteva essere uno strumento sottovalutato, oggi ricopre un ruolo fondamentale, con tanto di possibilità di "taggare" i nemici per aggirarli o seguirne i movimenti. Entrati che saremo all'interno delle aree ostili (e anche qui la libertà di infiltrazione sarà assoluta, passando dal movimento a piedi, sino all'inedito uso di veicoli a quattro ruote o, perché no, di cavalli o simili) Snake potrà quindi reperire le informazioni che gli occorrono dai nemici, interrogandoli attraverso il CGC. Quest'ultimo rivisto e semplificato sulla falsariga del lavoro effettuato con Peace Walker, dove il combattimento corpo a corpo era tanto semplice quanto gratificante. Niente sarà scontato comunque, poiché anche i nemici godranno di nuove opzioni tattiche, nonché di una rinnovata I.A. che li renderà non solo più reattivi, ma anche più attenti a ciò che gli succederà intorno, senza contare che sono state aggiunte ai nemici nuove opzioni tattiche, anche nelle sessioni di ronda, che raramente lasciano le guardie sole, ma piuttosto in compagnia di un partner. Data la forte impronta tattica, non meraviglia che sia stata inoltre introdotta l'opzione di "estrazione" che prevede la pianificazione dell'abbandono del campo dopo il completamento di una missione. Senza troppe manovre macchinose, basterà semplicemente decidere un punto di rendez vous sulla mappa, cosicché una volta raggiunto la nostra squadra ci porti via dal campo. Anche qui far scattare o meno l'allarme declina la buona riuscita della missione in quanto i soldati nemici disporranno, all'evenienza, di una potente contraerea, facendo drasticamente calare le possibilità di sopravvivenza. Metal Gear Solid V, insomma, sembrerebbe la natura evoluzione di quello che è il modus operandi tipico di Kojima. Il talentuoso game director ha spinto l'acceleratore su quelle che sono le feature più amate della serie (infiltrazione su tutte) calandole in un contesto open world ricchissimo di cose da fare.

Le nuove capacità di Big Boss (tra cui il salto, l'arrampicata, e la cavalcata) aumentano a dismisura le possibilità di gioco, rendendo MGS V il titolo definitivo nell'ambito dello stealth game. La caratura dell'opera e la sua "potenza" sembrano, sin da ora, fuori parametro, tant' che non temiamo di sbagliare dicendo che MGS V si imporrà, senza ombra di dubbio, come una delle nuove pietre di paragone dello sviluppo next gen. Kojima, del resto, è uno che vuole cambiare il mondo.



"Non voglio competere con altre ip. L'apertura all'open world è un qualcosa di coerente. Nel passato, Metal Gear aveva una storia definita, lungo cui muoversi. In Metal Gear Solid V, il giocatore e le sue scelte sono al primo posto, e saranno le sue decisioni a portare avanti il gioco."
Hideo Kojima

Recensioni



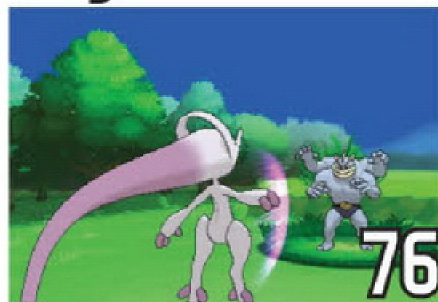
EMPATIA ARTIFICIALE

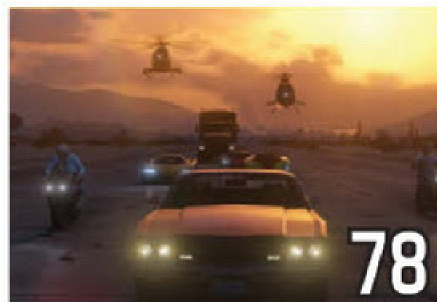
Una delle idee più belle che David Cage aveva lanciato parlando del suo Beyond, era la possibilità di attraversare l'intero arco di vita di Jodie Holmes. Avremmo potuto conoscerla da quando era piccola, fino a quando invecchia. Ciò avviene in parte nella versione finale, ma solo attraverso un montaggio sul quale non abbiamo mai reale influenza, e che impedisce di affezionarci all'eroina interpretata da Ellen Page. È proprio questa una delle più grandi occasioni mancate da Beyond e, in generale, dai giochi di Quantic Dream. Forse, in un film sarebbe stato più facile provare qualcosa per lei, ma in un videogioco si sente molto la mancanza di poter influire sul corso della sua esistenza. Far provare un sentimento nei confronti di un essere digitale è una delle sfide più difficili per un videogioco. È sicuramente significativo che neanche la scelta di un'attrice hollywoodiana come protagonista abbia aiutato a questo riguardo. Provare empatia per Jodie è tutt'altro che spontaneo, nonostante le situazioni narrative ci spingano quasi a forza in quella direzione (la sequenza della vita da homeless, su tutte). Cosa ci fa capire questo? Che in un videogioco i meccanismi di identificazione e condivisione delle emozioni funzionano in maniera radicalmente diversa rispetto al cinema. Ci aspettiamo di poter partecipare attivamente alla formazione di un personaggio, e quando questo non avviene ci sentiamo privati di qualcosa che ci spetterebbe di diritto. E, di conseguenza, disconnessi da quell'universo. A sorpresa, Pokémon X e Y potrebbero essere una grande lezione per Cage sotto questo aspetto. Allenare un'intera squadra di Pokémon al livello massimo significa condividere ore e ore di avventure a fianco di compagni digitali, nei confronti del quale anche il giocatore più cinico non potrà che provare un'istintiva affezione. Provare per credere.

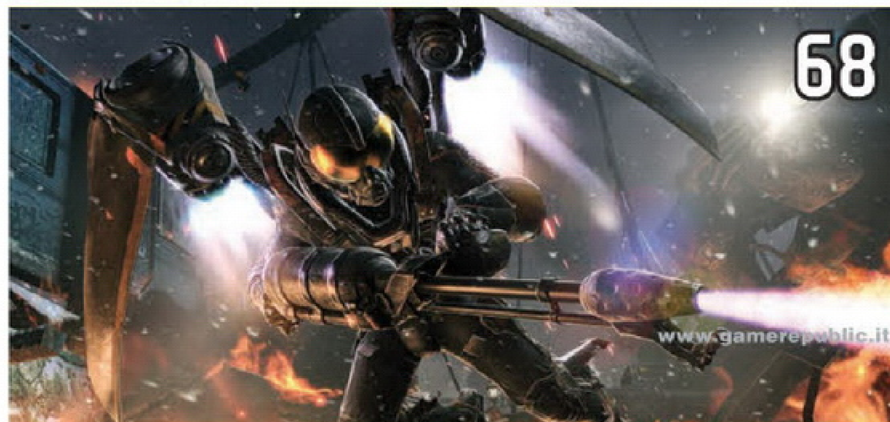
Guglielmo De Gregori

80

Beyond: Due Anime









IL MANIFESTO DI GR

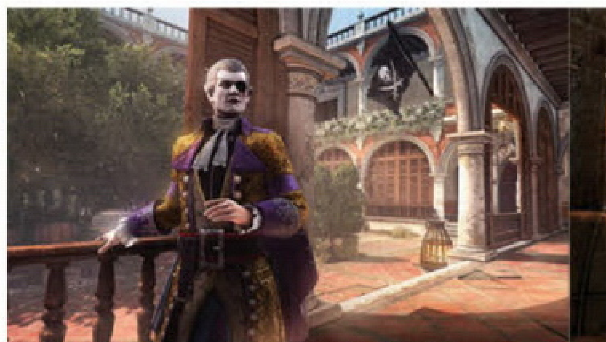
La critica videoludica è un esame ponderato e argomentato di un'opera multimediale interattiva finalizzato a valutarne correttamente e in modo unitario contenuto ed estetica. Le recensioni di GR si rivolgono ai Conscious Gamer (categoria che ebbe origine sulle pagine di Game Republic n. 34), videogiocatori consapevoli del valore culturale e artistico del medium videoludico e della centralità del gameplay tra i parametri di giudizio. GR rifiuta quindi la vecchia visione della recensione come analisi tecnica del videogioco e si batte per una meritocrazia dell'industria, cercando di orientare gli acquisti dei lettori verso prodotti di qualità.

WINNING ELEVEN

	Marco Accordi Rickards	Francesca Noto	Guglielmo De Gregori	Gianpaolo Iglio	Lorenzo Fazio	Andrea Peduzzi	Leon Genisio	Raffaele Giasi	Valerio Pastore	Michele Giannone	Manuele Paoletti
ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG	8	8	8	8	9		9	8	9	7	
BATMAN: ARKHAM ORIGINS	7	8	5	8	8		8		9	8	
DISNEY INFINITY		8		7		8		7	8	8	8
FIFA 14	9			10	9	9			8		8
NBA 2K 14	8			8		8				7	
POKÉMON X & Y	8	9				9	8				8
GTA ONLINE	6	7	6		8		9	8		7	8
BEYOND: DUE ANIME		8	8	6	8	8	9			7	6
SKYLANDERS: SWAP FORCE		8	7				8				

QUANDO IL CRIMINE PAGA!

Assassin's Creed IV: black flag



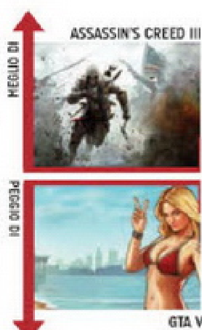
Quando si decide di rendere un brand annuale il rischio è molto alto. Una tale mossa fa infatti invecchiare le idee molto in fretta, e il timore che una saga diventi ben presto ripetitiva e ridondante si fa quanto mai concreto. Ma ci sono casi in cui l'annualizzazione può far bene a una serie, in quanto stimola la produzione di sempre nuovo capitale creativo. Assassin's Creed IV: Black Flag arriva nei negozi a un anno di distanza dal precedente, e come ogni episodio della saga che sfoggi un numero sulla propria copertina, mette sul tavolo un nuovo cambio di contesto e protagonista. Ed è consolante sapere che questo nuovo cambio ha solo fatto del bene alla serie. L'anno in cui ora ci troviamo catapultati è il 1715, il luogo Cuba e i Caraibi, il protagonista Edward Kenway, ed all'inizio lo vediamo inseguire un misterioso uomo incappucciato. Un breve flashback ci rivela che ha deciso di andare in mare per garantire un futuro migliore a sé ed a sua moglie, la rossa Carolyn. Rivelare altro della trama non sarebbe una cosa lecita, in quanto essa è ancora una volta una delle colonne portanti di tutto il gioco, e una parte decisiva della struttura ludica più generale nel suo spingere in avanti il giocatore. Fin dall'inizio, Ubisoft dimostra di aver saputo ascoltare il feedback dell'utenza. Abbandonando completamente la struttura a doppio prologo (e duplice infanzia), il team franco-canadese ci lancia in un incipit che punta immediatamente all'azione, scusa perfetta per mostrarci come governare adeguatamente il nostro vascello. I miglioramenti si vedono già da qui, in tutti i campi. A partire dallo stesso sistema navale, seconda colonna portante del tutto: il comando del veliero è stato limato di tutti gli elementi eccessivamente macchinosi al fine di rendere gli scontri più spettacolari e soprattutto accessibili. Abbiamo ancora i tre livelli di velocità misurati con la quantità di vele al vento, mentre è stato notevolmente ridotto l'impatto dell'inerzia negli scontri a fuoco, in quanto

DETTAGLI

FORMATO: PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One
ORIGINE: FRANCIA/CANADA
DEVELOPER: UBISOFT
PUBLISHER: UBISOFT MONTRÉAL
GIOCATORI: SÌ (ONLINE)

MEGLIO DI

ASSASSIN'S CREED III



PEGGIO DI

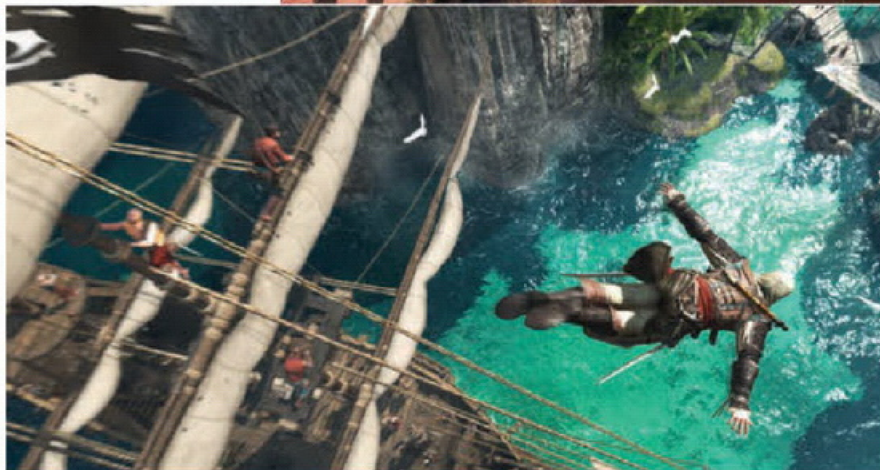
GTA V

FAQs

QUANTO DURA LA STORIA PRINCIPALE?
R: In termini di brutali numeri, le "Sequenze Genetiche" sono 13, più una serie di intermezzi ambientati nel corso del presente. Andando proprio di fretta si potrà concludere l'esperienza in 12 ore circa, ma data la natura open world, le ore di gioco aumentano sensibilmente in base al tempo che si deciderà di dedicare all'esplorazione ed alle missioni secondarie.

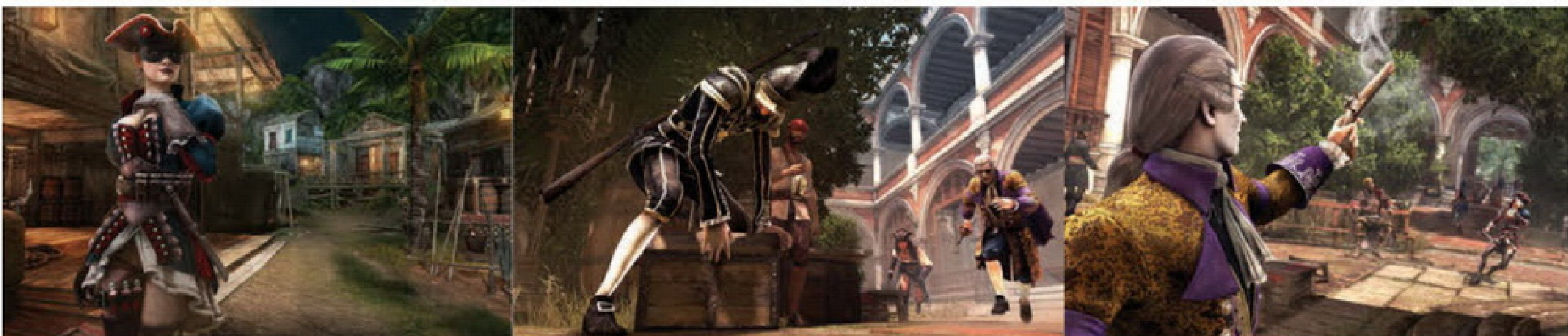
È UN GIOCO DISPERSIVO?
Ci sono dei momenti, specialmente all'inizio, in cui inevitabilmente ci si troverà interdetti viste le tante cose che è possibile fare. Ben presto però, grazie all'uso della mappa e dei suoi indicatori intelligenti, tutto diverrà ben presto molto più leggibile e si potrà decidere per bene quello che si vuole fare.

COME SI RECLUTA LA CIURMA?
Oltre a trovarla in mare o a prenderla dalle navi che assalteremo, potremo reclutare uomini per la nostra nave anche per le città, in maniera non dissimile a quella degli adepti Assassini che andavamo reclutando per la Roma di Brotherhood.





"OGNI LUOGO, DALLA GIGANTESCA CUBA AD OGNI MINUSCOLA ISOLETTA, È PIENAMENTE RAGGIUNGIBILE ED ESPLORABILE, E OVUNQUE C'È QUALCOSA CHE VALGA LA PENA DI VEDERE"





Down: Barbanera ed Edward sono la coppia protagonista di questo capitolo. Il primo è certamente uno dei pirati più temuti della storia, il secondo è uno dei padri della discendenza che ha dato i natali a Desmond, nonché il nonno di Connor, il protagonista di Assassin's Creed III.





IN COMPAGNIA

Il multigiocatore rimane essenzialmente sempre lo stesso. Partendo dalle basi del III, abbiamo una nuova carrellata di avatar da scegliere, mentre le mappe sono tutte inedite grazie al cambio di epoca storica. Il ritmo delle sessioni non ha subito variazioni, classificandosi come sempre come una esperienza molto riflessiva e tesa nel giusto mezzo tra un minimo di pianificazione e molta improvvisazione. Interessante il comparto di personalizzazione dei personaggi, che potremo agghindare in maniera proporzionale al livello raggiunto.

adesso una bordata verrà sparata al dell'apposito tasto dorsale senza più doverlo tenere premuto. La natura delle navi che comanderemo, decisamente più piccole e veloci dell'Aquila, incentiva un approccio molto fluido agli scontri, essenziale per rendersi imprendibili dalle imbarcazioni più grandi. Quando poi si sbarca a terra, il controllo del nostro protagonista avviene tramite la solita alternanza di alto e basso profilo, con il sistema di arrampicata e corsa acrobatica ripreso pressoché in toto dal terzo capitolo, corsa sugli alberi compresa. Nessuna grossa novità in questo campo, a parte alcune limature alle animazioni che, tuttavia, parrebbero le stesse di Connor, così come le tecniche di assassinio e le situazioni di combattimento. Il comportamento delle guardie è ancora molto permissivo, e sembrano essere addirittura ritornate alla vecchia tradizione dell'attaccare sempre una alla volta. Ma sono difetti che spariscono di fronte alla maestosità del contesto totale. Dopo la brutale accelerata delle prime due sequenze di storia, da giocare tutte d'un fiato, il gioco si rilassa e apre al giocatore tutto il suo mondo di possibilità, mostrando la sua estesa mappa marittima e la quantità incredibile di attività secondarie che fanno da contorno alla storia principale. L'incipit aveva infatti solo il compito di farci ottenere la Jackdaw, il nostro agile mezzo di trasporto e terza colonna portante dell'esperienza. E da lì è tutto nelle nostre mani e, soprattutto, in balia dei nostri capricci. Ogni luogo, dalla gigantesca Cuba a ogni minuscola isoletta, è pienamente raggiungibile ed esplorabile, e ovunque c'è qualcosa che valga la pena di vedere. Abbiamo mappe del tesoro da trovare, animali da cacciare, materiali da raccogliere e oggetti da fabbricare tramite un pratico sistema di crafting. Le botteghe delle città ci venderanno quel che vi serve, ma se invece avete l'acqua salata che vi scorre nelle vene, anche il mare è un luogo di opportunità. Oltre all'esplorazione del fondale marino la caccia è possibile anche qui, grazie ad una ricca gamma di pesci e cetacei, attività quasi di contorno a quelli che sono invece gli abbordaggi. Una delle nuove meccaniche meglio, nonché attività particolarmente remunerativa, oltre che piuttosto incentivata dal gameplay. Più che i forzieri di Real (la

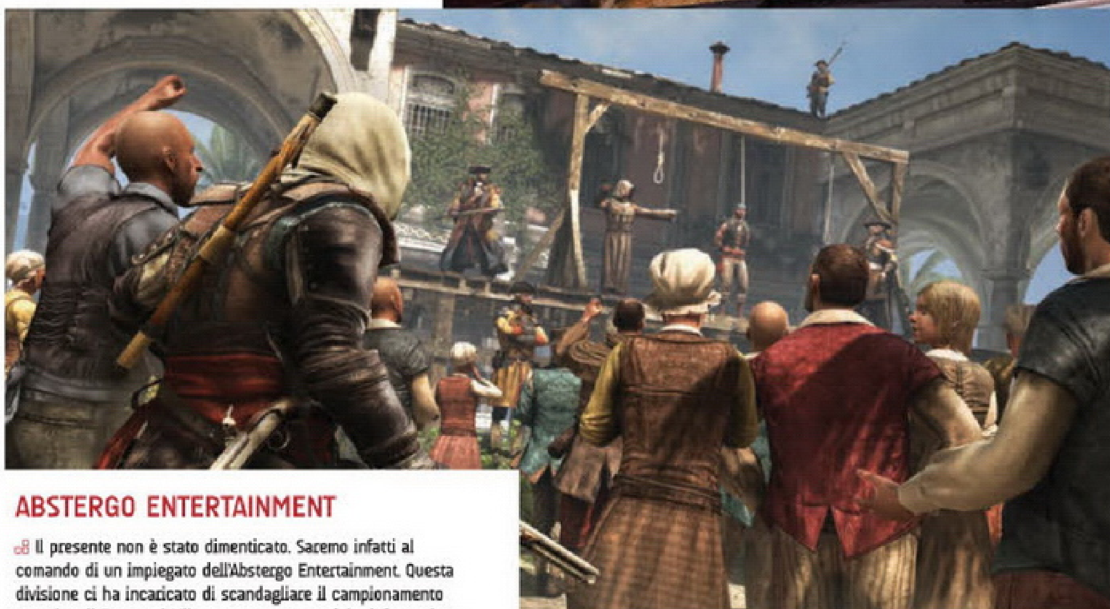
"IL RUOLO DELLA MUSICA È PARTICOLARMENTE RILEVANTE ALL'INTERNO DELL'ECONOMIA DELLE SEQUENZE, IN QUANTO LE DOTANO DI QUEL FORTE IMPATTO EMOTIVO CHE RENDE L'INCEDERE ESALTANTE"

moneta del gioco) ci serviranno infatti materiali, e il modo più veloce per averli è quello di prendere d'assalto una qualsiasi delle navi avversarie che si aggirano per la mappa. Valutati rischi e guadagni a occhio, o tramite un comodo cannocchiale, dovremo sfruttare le varie tipologie di munizioni della nostra nave per arrecarle abbastanza danni. La possibilità di arrembarla ci verrà segnalata tramite una piccola icona che comparirà a schermo e un tasto da premere, e una volta fatto molleremo il timone e ci muoveremo individualmente assieme alla nostra ciurma, in modo da uccidere abbastanza avversari da convincere gli altri alla resa. Una volta fatto, ci si aprirà un menu, dove decidere cosa fare della nave appena presa e le risorse ottenute (presenti in diverse categorie, come rum, zucchero e barili infiammabili) e dei prigionieri, se prenderli nella ciurma o abbandonarli. La maggior parte delle volte andranno presi, in quanto in un abbordaggio è praticamente impossibile far sopravvivere tutti i propri alleati. Fin dall'inizio si renderà necessaria una certa oculatezza nell'impiego delle risorse e nello spendere il denaro, e ci obbligherà a trovare il giusto equilibrio tra il potenziamento di Edward e quello della Jackdaw. Ovviamente non potevano mancare sequenze urbane, che si confermano egualmente ricche di possibilità. Le città a nostra disposizione sono tre, L'Avana, Nassau e Kingston, e il loro design è, come sempre, dettagliato e certosino, con tocchi di classe come le insegne dei negozi in spagnolo o le chiacchiere di guardie e passanti sempre nella stessa lingua. La loro strutturazione è tornata a una impostazione molto più vicina ai canoni del secondo capitolo, quindi con edifici tutti strettamente collegati l'uno con l'altro, cosa che ci permette una navigazione delle città molto più fluida. Inutile dire che la grafica si presenta ulteriormente migliorata, classificando questo Black Flag come uno dei giochi tecnicamente più imponenti di questa fine generazione. Non solo le città sono dense di vita e dettagli, ma anche la loro definizione generale è migliorata, visto che il motore innaffia diligentemente di illuminazione dinamica tutto quello che mostra a schermo. Ma sono gli ambienti selvaggi a conquistare il primato: il sottile intreccio della vegetazione, dei cespugli e delle superfici rocciose è davvero sorprendente. L'acqua marina non strapperà più l'applauso come un anno fa, ma è ulteriormente migliorata rispetto al terzo capitolo, rendendo visibile il fondale e facendola diventare capace di animarsi attraverso una buonissima simulazione degli effetti atmosferici e delle sue varie minacce come le onde anomale, che con il giusto tempismo potremo addirittura attraversare di prua senza subire alcun danno. Ma, come da tradizione, la grande quantità di variabili prese in considerazione e di elementi mossi dal motore stressa ancora più duramente l'hardware delle console, che si ritrovano costrette ad una serie di sacrifici per rendere il totale accettabile: abbiamo ancora un notevole pop-up di texture e cittadini, un tanto diffuso quanto persistente aliasing e

IDENTIKIT

COSA RENDE UNICO QUESTO GIOCO

OCCHIO: Non poteva ovviamente mancare l'Occhio dell'Aquila. La percezione e il suo uso sono stati cambiati, adesso i bersagli si vedono anche dopo che questi hanno svoltato un angolo. Il fatto che non si possa usare quando si corre controbilancia correttamente il tutto in termini di giocato.

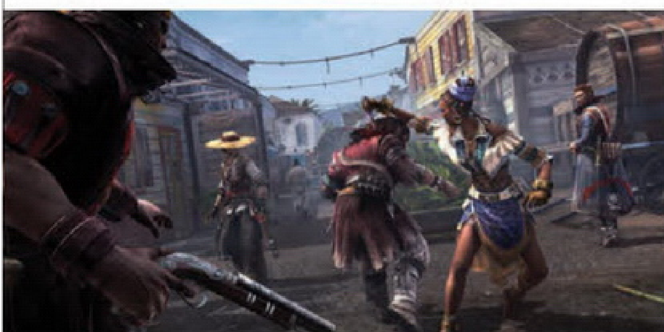


Up: Le meccaniche del gioco, soprattutto quelle di arrembaggio, prevedono spesso un gran sacrificio di risorse umane. La nostra ciurma, tuttavia, è una delle componenti fondamentali del gioco e dovremo prendercene cura al meglio possibile. In caso di decessi, potremo comunque arruolare nuovi uomini nei modi più disparati, non ultimo il salvataggio dalla forca.

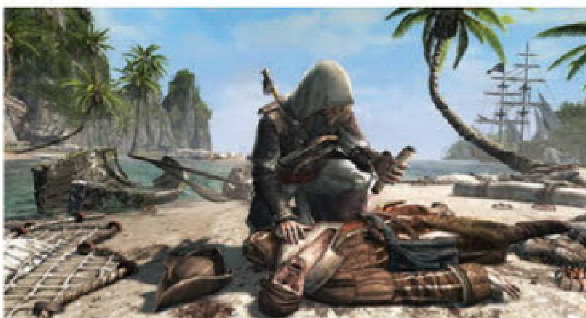
ABSTERGO ENTERTAINMENT

Il presente non è stato dimenticato. Saremo infatti al comando di un impiegato dell'Abstergo Entertainment. Questa divisione ci ha incaricato di scandagliare il campionamento genetico di Desmond Miles per ottenere qualche informazione in più ed estrapolare momenti affascinanti contenuti al suo interno, in modo che poi la multinazionale possa distribuirli al pubblico. Interessante notare come in questi momenti il livello di immedesimazione sia totale grazie all'adozione della visuale in prima persona.

Up: Anche questo capitolo vedrà, come da recente tradizione, la possibilità di giocare in multiplayer online delle intense sfide all'insegna dell'assassinio.



Down: Nel corso del gioco, in pieno stile piratesco, raccatteremo diverse mappe con cui partire all'avventura e alla ricerca di tesori e preziosi vari.



un frame-rate talvolta un po' incerto. Tuttavia, considerando la quantità di carne che Ubisoft ha messo sul fuoco, bisogna ammettere che sarebbe stato fin troppo utopistico riuscire a ripulire alla perfezione il codice. Lo stesso comparto audio si dimostra di alta qualità, grazie a delle musiche assolutamente azzeccate, composte da un orchestrale pesantemente incentrato sugli archi che sfrutta anche chitarre acutissime e mandolini per rendersi familiare e coinvolgente. Il ruolo della musica è particolarmente rilevante all'interno dell'economia delle sequenze, in quanto le dotano di quel fortissimo impatto emotivo che rende l'incedere, oltre che un vero piacere, esaltante come solo i vari capitoli di AC hanno sempre saputo fare. Davvero ottimo, inoltre, il doppiaggio italiano, grazie alla qualità recitativa degli attori coinvolti ed alle espressioni facciali sempre più evolute. Infine, forse la nota più importante, è che ciò che abbiamo avuto modo di descrivere in questa recensione è solo una parte di tutti i segreti, le possibilità e i modi che si hanno, all'interno del gioco, di risolvere le situazioni e di esplorare i luoghi. Perché, nonostante tutto, dobbiamo ammettere che per essere una serie annuale, Assassin's Creed trova sempre una buona idea per rinfrescarsi e reinventarsi. Black Flag ha un numero spaventoso di cose da fare, distribuite su di una mappa enorme, senza contare che quasi tutte sono subito a portata di mano. L'opera mantiene, però, tutti i difetti evidenti che i suoi predecessori hanno sempre sfoggiato, quali i combattimenti per molti troppo semplicistici e irrealistici assieme a un livello di difficoltà molto basso. Ma ancora una volta la Ubisoft è riuscita a confezionare un prodotto elegante e vastissimo, che nonostante qualche momento di dispersività nelle fasi iniziali ha tutti i motivi per farsi amare. Se avete sempre apprezzato la serie con tutte le sue luci e ombre, o se siete appassionati del periodo storico o dell'universo piratesco che molte pellicole cinematografiche hanno ricamato attorno alla figura del bucaniere, questo è un prodotto da avere assolutamente.

Adriano Di Medio

VOTO 9/10

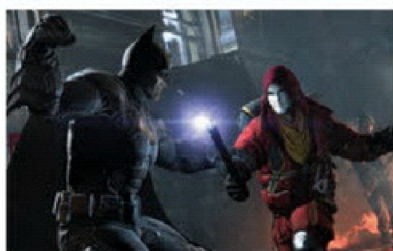
IL SIMULATORE PIRATESCO DEFINITIVO

UNA LUNGA NOTTE DI NATALE

Batman: Arkham Origins



Up: Se il Joker è l'antitesi morale del Pipistrello, Deathstroke è la sua antitesi fisica. Potente, allenato e praticamente alla pari con Batman, gli scontri contro di lui sono alcuni dei momenti più riusciti dell'intera produzione!



Up: Anarchy è uno dei nuovi personaggi introdotti dal team. Convinto che Gotham sia oppressa da un giogo di potere da cui è necessario liberarsi, il villain mascherato dovrà prima essere rintracciato, e poi stanato!

DETTAGLI

FORMATO: 360, PC, PS3, WII U

ORIGINE: CANADA

PUBLISHER: WARNER BROS INTERACTIVE ENTERTAINMENT

DEVELOPER: WARNER BROS MONTREAL

MULTIPLAYER: SÌ



Orfano degli studio che hanno dato i natali alla serie Arkham, Batman: Arkham Origins è stato visto, sin dal suo primissimo esordio, con una certa titubanza. Dopo due ottimi capitoli confezionati dal team Rocksteady, non meraviglia il fatto che i fan non abbiano apprezzato la volontà di Warner di produrre un capitolo in autonomia seppure, a rigor di cronaca, il team originale si è fatto garante dello sviluppo, supportando con consigli e materiali gli sviluppatori di Warner. Fughiamo qui e ora ogni dubbio: Origins è un titolo più che degno del nome che porta, e quelle che erano le titubanze ai tempi dell'annuncio possono anche fugarsi nella fredda notte di Gotham. Basta un primo colpo d'occhio per rendersi conto che tutto è al proprio posto, che ogni poligono, texture, e sgherro che anima la Gotham di Warner è perfettamente in linea con il lavoro dell'originale team di sviluppo, facendo di Origins un sequel/prequel perfetto sotto tutti i punti di vista. Ma andiamo per gradi: è il secondo anno di lotta al crimine per Bruce Wayne nei panni di Batman, e le differenze si notano. Il giustiziere è ancora una leggenda metropolitana tra i vicoli della città, e la stessa polizia capitanata dal commissario Loeb (citazioni colte!) sembra osteggiarlo come può, tentando, ad ogni occasione, una rocambolesca cattura. Ma il Pipistrello è scaltro, e combatte la criminalità con solerzia e metodica brutalità. Quello di Origins è quindi un Batman acerbo, in qualche modo controllato dagli impulsi, e non certo il raffinato e posato detective dei due capitoli precedenti. Il dramma della morte dei genitori pesa su Bruce più che mai, e la voce di Alfred (peraltro azzeccatissima anche nella sua versione italiana), qui nel ruolo di guida e "insegnante", pare l'unico limite tra la ragione e la follia. Nonostante il terrore che c'è nei vicoli della città, molti criminali, soprattutto "i pesci grossi", sanno bene che Batman è reale e pertanto, nella notte di Natale, alcuni di essi imbastiranno una violenta battuta di caccia la cui ricompensa, offerta da Maschera Nera, è un assegno a diversi zeri. La trama, a differenza del passato, parte quindi in quarta, con

IDENTIKIT

COSA RENDE QUESTO GIOCO UNICO

Atmosfere: Nonostante sia orfano di Rocksteady, Arkham Origins mantiene in piedi più che degnamente le atmosfere tinteggiate dai suoi predecessori regalano, soprattutto in certi ambienti interni, alcuni scorci suggestivi e accattivanti, apparentemente presi di peso dall'iconografia dell'universo Arkham. Quasi mai la vista del giocatore è attanagliata da un senso di "riciclo" nei confronti di ciò che vede, e la generale atmosfera natalizia, regala una Gotham e dei personaggi dall'estetica vincente e ammaliante.



"ORIGINS È UN TITOLO PIÙ CHE DEGNO DEL NOME CHE PORTA, E QUELLE CHE ERANO LE TITUBANZE AI TEMPI DELL'ANNUNCIO POSSONO ANCHE FUGARSI NELLA FREDDA NOTTE DI GOTHAM"

"PIPISTRELLI TASCABILI"

Oltre ad Origins, il Cavaliere Oscuro godrà anche dell'uscita di un capitolo inedito portatile, disponibile su PS Vita e 3DS. Batman: Arkham Origins Blackgate è una sorta di prequel del prequel, e racconta del tentativo di Batman di sedare una gravosa rivolta all'interno del carcere di massima sicurezza di Gotham chiamato, per l'appunto, Blackgate, e visitabile anche nel corso dei primi istanti del capitolo per home console.



Up: A differenza di come ci si potrebbe aspettare, Warner non ha riciclato praticamente nessuno dei personaggi dal precedente Arkham City. Tutti, anche quelli noti, sono stati in qualche modo "svecchiati", e presentano talvolta sottili differenze, altre volte sommarie analogie con i modelli precedenti. Lo stesso Batman è palesemente più giovane ed evidentemente più arrabbiato.

pochi fronzoli, mettendoci da subito sulle strade di Gotham anche con un numero di gadget più che degno. Otto saranno i villain principali sulle nostre tracce che, tra conoscenze vecchie [Killercroc] e nuove [Deathstroke] tenteranno di avere la testa del giustiziere mascherato. Quello che pare un pretesto narrativo da poco, quindi, nasconde diversi colpi di scena, nonché un plot di più ampio respiro in cui i villain che ne fanno parte non sono, come si credeva, un contentino numerico, ma piuttosto un folto set di comprimari, ognuno con la propria dignità. Per ciò che concerne il gameplay, sebbene non si registrano sensibili innovazioni nella componente esplorativa e combattiva, è nel movimento e nella modalità detective che si registrano più sensibilmente i vari cambiamenti. Data la vastità della mappa [praticamente il doppio di quella di Arkham City], infatti, il team di sviluppo ha inserito la possibilità di viaggiare rapidamente da una zona all'altra grazie al Batwing premesso, tuttavia, che si sia messo fine al jamming causato da alcune centraline di comunicazione imbastite dall'Enigmista. Tali sessioni sono ovviamente scriptate, e il controllo del velivolo non è diretto, tuttavia la possibilità di viaggiare velocemente tra gli antipodi di una mappa vasta e articolata è certamente una trovata da non sottovalutare, soprattutto per chi, come noi, ama scovare ogni segreto e collezionabile. Anche la modalità detective, come si diceva, è stata modificata, ed è ora non solo più avvincente, ma restituisce ancora meglio l'idea di avere tra le mani il "miglior detective del mondo". Scansionata l'area con la tipica visuale in prima persona, avremo la possibilità non solo di rinvenire le tracce, ma addirittura di ricostruirne le dinamiche e di trovare eventuali indizi nascosti. La ricostruzione della casistica del reato, fatta in tempo reale, e osservabile per mezzo dei grilletti, permette di rivivere gli ultimi attimi sulla scena del reato, cosicché Batman possa capirne l'andamento. Un tocco di classe non da poco che conferma la volontà di Warner di eguagliare la perizia tecnica di Rocksteady. Dulcis in fundo, si evidenziano delle boss battle di assoluto spessore in cui il team ha sempre cercato di esaltare non solo le naturali abilità dei nemici, ma anche quelle del giocatore, obbligandoci, in pratica, a dare sempre sfoggio della nostra abilità di utilizzare i gadget e le abilità ginniche del Pipistrello tant'è che, probabilmente, Origins mostra al suo pubblico le migliori battaglie della serie. Per il resto, tutto quello che si è amato in Arkham City è qui presente e, dove possibile, ampliato. Dall'albero di abilità, sino al potenziamento dei gadget: ogni cosa in Origins è stata spinta e ampliata al massimo cosicché le opzioni a disposizione del giocatore siano sempre varie e sfaccettate. Certo, a ben vedere è ormai finito quel senso di meraviglia che ci aveva così piacevolmente sorpreso ai tempi di Asylum, eppure i combattimenti in Freeflow, le decine di collezionabili ed enigmi, nonché un folto campionario di luoghi "cult" da visitare sono il contorno perfetto per questo nuovo, ultimo viaggio a Gotham City.

Raffaele Giasi

FAQs

COME SI COLLOCA CRONOLOGICAMENTE IL GIOCO?

Rispetto al filone "Arkham", Origins è un prequel a tutti i giochi precedenti, seppur segua direttamente agli eventi narrati in Blackgate [consulta il box "Pipistrelli tascabili" NdR.]. Il gioco racconta gli eventi della notte di Natale del secondo anno di attività di Batman, lasciando idealmente, agli sviluppatori, sia la possibilità di narrare ine seguito sia le primissime gesta del Pipistrello [in gergo "Anno Uno"], sia gli eventi direttamente successivi a Arkham City.

OCCORRE GIOCARE GLI ALTRI TITOLI PER POTER GODERE DI ARKHAM ORIGINS?

Assolutamente no! Salvo la sommaria presentazione di alcuni habitué della serie [come il Pinguino], Origins si prodiga di offrire una storia libera dagli eventi narrati negli altri episodi. In quanto prequel, il plot qui narrato fa da "origine" ai capitoli precedenti, ed anche chi ne è a digiuno potrà comunque sollazzarsi con questa avventura del Pipistrello di Gotham.

È POSSIBILE UTILIZZARE ALTRI PERSONAGGI?

Il gioco è concentrato su Batman, ma sono disponibili diversi pacchetti di slide [taluni già in game, altri previo download a pagamento] in cui vestire diversi personaggi tra cui Deathstroke e Robin.

VOTO 8,5/10

IL BAT-SEGNALE BRILLA ANCORA ALTO SUI CIELI DI GOTHAM!

DISNEY SCHIUDE LE PORTE DELLA FANTASIA

Disney Infinity

Sviluppato da Avalanche Software, team di sviluppo ormai specializzatosi nelle trasposizioni disneiane, Disney Infinity non si pone un obiettivo semplice: l'idea è quella di coniugare il culto del collezionismo con l'amore per i videogiochi, aggiungiamoci anche l'ingrediente del mash-up, come avviene in ambito musicale, in un miscuglio di personaggi presi a prestito da film lontani anni luce, il cui unico comun denominatore è l'universo Disney. Niente di nuovo? Copia e incolla di Skylanders? La critica ci sta tutta, ma attenzione. Non è la prima e non sarà certo l'ultima volta quella in cui un'idea viene presa in prestito, per essere levigata e migliorata, superando il punto di riferimento. Disney Infinity è la dimostrazione concreta di un assioma: le idee innovative (come quella di creare un legame tra statuette e videogioco) sono nulla senza uno sviluppo adeguato. Nella confezione definita "Starter Pack" sono incluse le prime tre statuette: Jack Sparrow, Sulley e Mr. Incredibile, protagonisti rispettivamente dei film Pirati dei Caraibi, Monsters University e Gli Incredibili. Come in Skylanders, Disney Infinity consente di far prendere vita virtualmente alle statuine mediante il posizionamento sul portale collegato alla console via USB. Il portale è formato da due basi circolari su cui collocare i personaggi ed eventuali power disc (utili peri i bonus aggiuntivi) e una base esagonale. Su di essa si colloca il mondo che fungerà da scenografia delle campagne o i gettoni delle texture. I mondi contraddistinguono le campagne a tema dei numerosi personaggi, e ognuno è caratterizzato da missioni variegate, i cui gameplay variano a seconda delle abilità peculiari di ogni singolo eroe. La scatola dei giochi riprende il concetto di Little Big Planet 2: creare un qualsiasi tipo di avventura generando stili di gameplay diversi, dal karting al platform passando per qualsiasi design la vostra mente riuscirà a partorire. I mondi rappresentano, invece, le varie campagne precostruite, associate a specifici titoli Disney. Per fare un esempio, nell'ambientazione dei Pirati dei Caraibi potremmo usare i tre personaggi riguardanti quell'universo, di cui non fa certamente parte il corpulento Mr. Incredible. Oltre alle proprie abilità peculiari, ogni personaggio potrà compiere le azioni più disparate: sparare, saltare o lanciare oggetti. Ogni mondo avrà i propri stili di gameplay caratteristici. Sempre prendendo spunto dall'universo Pirati dei Caraibi, sarà possibile

DETTAGLI

FORMATO: PS3, Xbox 360, Wii U, Wii
ORIGINE: USA
PUBLISHER: DISNEY
DEVELOPER: AVALANCHE SOFTWARE
MULTIPLAYER: SI

MEGLIO DI: SKYLANDERS
PEGGIO DI: LITTLEBIGPLANET 2





Down: Le statuette di Infinity sono splendidamente realizzate. La qualità della scultura, così come la colorazione e i materiali, sono in grado di competere con i prodotti più ricercati dei più disparati merchandising ufficiali. In linea con il proprio modus operandi, Disney ha insomma confezionato dei piccoli, e splendidi, oggetti collezionabili.





FAQs

SI TRATTA DI UN GIOCO PER SOLI BAMBINI?
Non necessariamente. Anche se Disney ha dichiarato che il target di riferimento sia tra gli otto e i dodici anni, il titolo ha tutti i numeri per far sedere sul divano del salotto, padri e figli con i visi sorridenti illuminati dal televisore.

IN CHE CATEGORIA PUÒ ESSERE ASCRITTO IL TITOLO?
Lo Starter Pack di Disney Infinity è un videogioco fuori dal comune. La confezione è formata da una Base sopra la quale poter inserire l'action-figure del Personaggio che si vuole trasferire virtuale, gli eventuali Gettoni di potenziamento e l'indispensabile Dado tramite per l'accesso ai Mondi. Disney Infinity in realtà è una piattaforma.

LA COLONNA SONORA CITA I FILM DI RIFERIMENTO?
Le musica del titolo citano in parte brani composti ad hoc, ai quali si alternano in parte riadattamenti di brani celebri musiche tratte delle pellicole Disney. Far conciliare musiche spesso diverse, nonché effetti sonori contrastanti, è un altro punto a favore del giudizio positivo sul titolo targato Avalanche Software .



Ogni personaggio potrà contare sulla propria personalissima caratterizzazione, ma oltre a ciò sarà possibile anche utilizzare una buona quantità di gadget con cui divertirsi in giro per i livelli. La mano appiccicosa, per l'appunto, è uno di essi.

imbattersi in fasi platform il cui obiettivo sarà raggiungere punti specifici per poter completare la missione. Ognuna di queste singole avventure è aperta alla condivisione, e le missioni saranno anche giocabili in co-op offline per 2 giocatori (grazie allo split screen). Tutti questi scenari, i quali nella loro vastità possono apparire complessi per gestione e organizzazione, sono in realtà degnamente introdotti e la loro modifica/costruzione è introdotta da un tutorial veramente ben congegnato. Oltre all'eleganza stilistica che lo caratterizza artisticamente, esso illustra in maniera cristallina, con tanto di voce narrante, tutto quello che potremo fare nella modalità "Scatola dei giochi" piuttosto che nei vari mondi. Tale modalità è un'area open world dove sarà possibile dare sfogo alla propria fantasia, e l'unico limite è la propria immaginazione. L'editor di gioco è semplice e intuitivo e permette di creare qualsiasi cosa e in qualsiasi ambito di gameplay. Questa struttura multiforme e dalla infinite variabili, sarà comunque condivisibile on line. È possibile giocare in rete fino a 3 giocatori, salvando i propri mondi e condividendoli con i giocatori di qualsiasi tipo di console. Se, ad esempio, state giocando con una PS3 e il vostro "online friend" sta utilizzando una console WII U, una volta caricato il livello, anche lui potrà condividerlo e utilizzarlo a sua volta con altri utenti. E le interazioni non finiscono qui! Anche il mondo mobile è incluso nella generazione di nuovi mondi, e grazie a svariate app per dispositivi mobile è possibile continuare le avventure anche lontano da casa. Anche l'aspetto puramente collezionistico di Disney Infinity rende il titolo della Avalanche Software affascinante. Le Action Figure sono perfettamente realizzate, per materiale, dettagli e colorazioni, potrebbero competere con qualunque merchandising a misura di bimbo. Anche i gettoni (20 disponibili per il lancio) sono un ingrediente da non sottovalutare, con quello spirito arcade capace di rievocare il buon vecchio insert coin da sala giochi. Sia per i potenziamenti conseguenti al loro utilizzo, che per la modalità Scatola dei giochi, le potenzialità di Disney Infinity (come da titolo) sembrano effettivamente infinite. Tutte le implementazioni le modifiche, e le innumerevoli realtà parallele che si possono generare in questo titolo vengono salvate in cassaforte: il chip posto sotto la base Action Figure. Questo consente di poter interagire con diverse console e di avere sempre con sé il proprio personale mondo Disney. Disney Infinity è un titolo avvincente che, pur essendo nto postumo, è comunque riuscito a distinguersi dalla concorrenza. Il collezionismo delle statue, e tutto quello che il mondo Disney può offrirvi, lo rende indicato agli utenti più giovani, ma certamente piacerà anche ai loro padri, che in cuor loro hanno ancora la capacità di ascoltare la sana e innocente voce del bambino.

Paolino Maisto

IDENTIKIT

COSA RENDE QUESTO GIOCO UNICO

SCENARI INFINITI: Dato il vasto calderone a cui Avalanche può attingere, è lecito aspettarsi che Disney Infinity potrà ben presto contare su di diversi nuovi arrivi all'interno dei suoi playset. Le proprietà intellettuali a disposizione di Disney sono infinite e possono contare anche sulle recenti licenze di Marvel e Lucas Arts. Quante espansioni possiamo aspettarci in futuro per Disney Infinity? Lo dice il titolo: infinite!

"LA STESSA FISICA DELLE ANIMAZIONI DIVENTA UN MEZZO PER RACCONTARE STORIE, ATTRAVERSO PERSONAGGI TREMENDAMENTE ESPRESSIVI NELLE LORO MOVENZE DINOCCOLATE."

VOTO 8,5/10

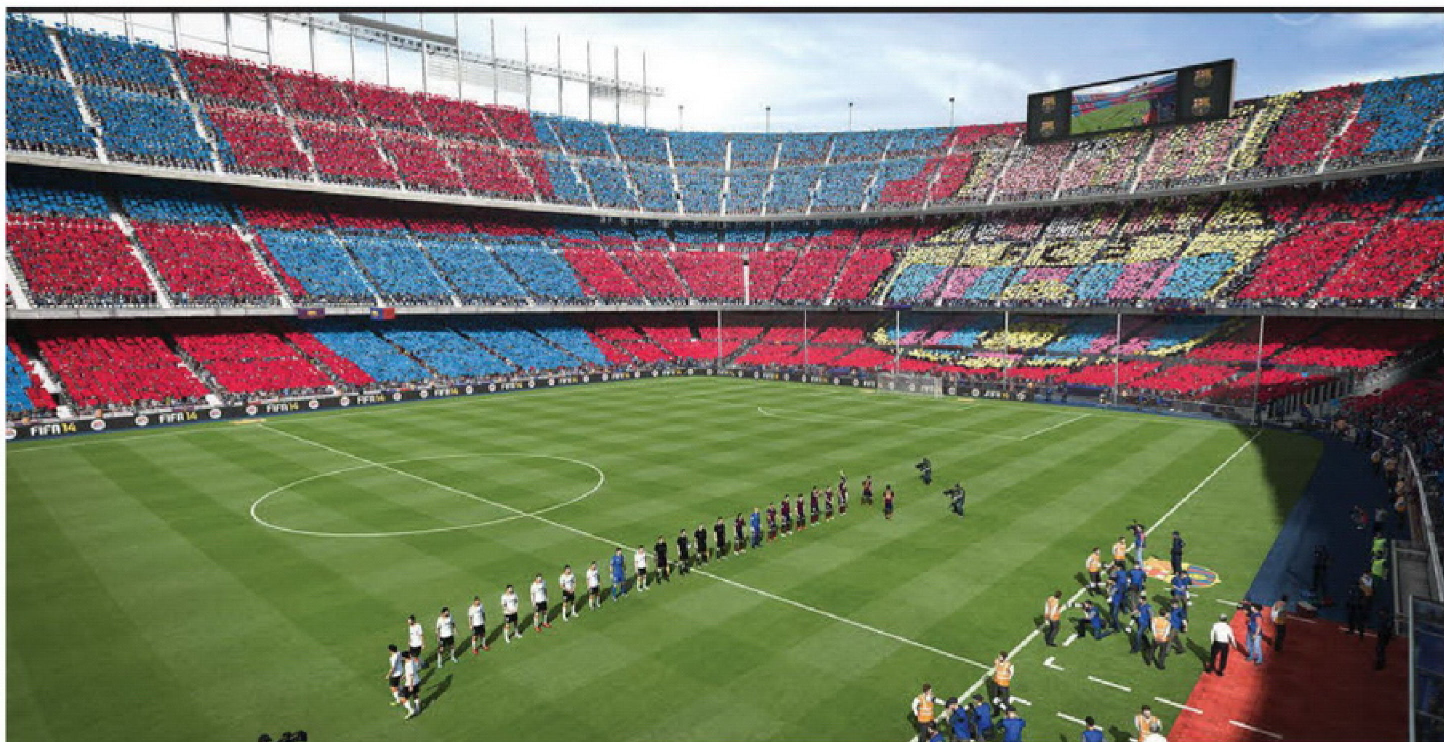
IL GIOCO IDEALE PER CHI SOGNA DI DIVENTARE PROGRAMMATORE





COME UN DESIGNER

Disney Infinity consente di dare sfogo al piccolo game designer racchiuso dentro ognuno di noi. La Scatola dei giochi consente di attingere a una sorta di libreria di edifici, oggetti, piante, elementi decorativi, texture, autovetture, terreni, armi, antagonisti e personaggi, sterminata. Ognuno ha le chiavi in mano, diventando una sorta di divinità capace di inserire elementi di ogni tipo. Il titolo consente di utilizzare tutti gli strumenti tradizionalmente disponibili agli sviluppatori di videogiochi.





Up: L'uomo copertina di FIFA 14 nella versione italiana: Stephan El Shaarawy.

PALLA AL CENTRO

Fifa 2014

La vita è fatta di sfide. Lo sport, e il calcio su tutti, in questo senso è una metafora di vita. Da sempre la gara infinita tra PES e Fifa si rinnova, il che rafforza il concetto. Anche quest'anno i match del rettangolo di gioco sublimano la rivalità tra Konami e EA. Se per la software house nipponica la gara è stata un lungo percorso di recupero del terreno perduto nel corso delle passate edizioni (obiettivo, per altro, centrato in pieno) il paradosso della EA consiste nel fatto che la sfida sia stata a prescindere con sé stessi. Migliorarsi quando si è già i numeri uno sul mercato, non è semplice, e continuando la metafora calcistica è un po' come bissare uno scudetto, o meglio ancora una Champions League. In un contesto grafico sempre più realistico, in cui le sequenze introduttive alle sfide di gioco sono talmente coinvolgenti da far preferire la simulazione alla vita reale, la fisicità dei giocatori quest'anno è il vero fiore all'occhiello di FIFA 14. La protezione della palla e la possibilità di gestirla con intelligenza tattica, che si traduce nel dualismo tra gestione della palla e i "lanci lunghe e pedalare", rendono il nuovo FIFA decisamente avvincente come non mai. La rapidità della risposta ai comandi è eccellente, la brevità delle animazioni, e quindi la loro immediatezza, è un altro elemento che segna un piccolo punto a favore in più per il nuovo titolo EA. La perfezione dei movimenti del nuovo capitolo EA è la chiave per il realismo di gioco, che si palesa nei dribbling, nello scatto e nell'impatto con la sfera. Già, la sfera. Indipendente autonoma, la palla si muove ora come un reale pallone da calcio: scordatevi l'effetto estensione corporea dei calciatori che ha contraddistinto in negativo le edizioni passate. La nuova intelligenza artificiale di FIFA 14, EA Ignite, punta a rendere la routine tattica meno monotona, segnando una discontinuità con le passate edizioni. Per ovviare al problema, la rivoluzione parte dalla difesa: trovandoci ad affrontare squadre votate alla difesa alta e con pressing

DETTAGLI

FORMATO: XBOX ONE, 360, PS3, PS4, PC
ORIGINE: CANDA/USA
PUBLISHER: EA CANADA
DEVELOPER: ELECTRONIC ARTS
MULTIPLAYER: 1

IDENTIKIT

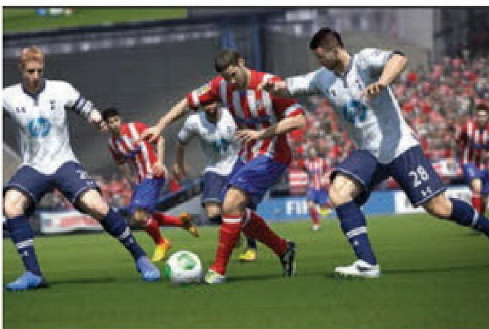
COSA RENDE QUESTO GIOCO UNICO

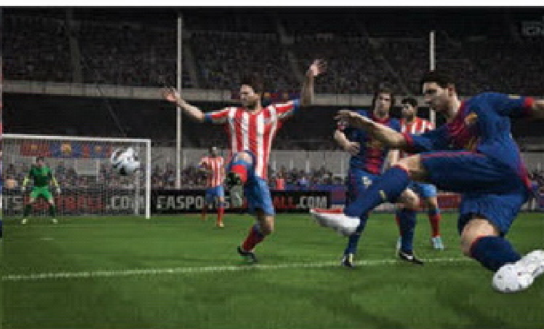
LAVORO DI FINO: il fattore che rende FIFA 14 speciale non è figlio di rivoluzioni o cambiamenti radicali, ma di un sottile lavoro di fino. Un insieme di elementi che rendono il gameplay del nuovo Fifa sempre più vicino alla simulazione calcistica autentica.

UN OCCHIO AL PASSATO

La modalità FIFA 14 Ultimate Team è un omaggio alle vecchi glorie del calcio, che dà un sapore nostalgico al gioco. FIFA 14 Ultimate Team consente di mescolare i campioni del passato con le stelle del calcio odierno. Miti assoluti come Pelé, Marco van Basten o Lothar Matthäus, le cui peculiarità (tecniche ed estetiche) rimangono intatte, offrono l'opportunità di fare un tuffo nel passato, rinfrescandoci la memoria su chi ha veramente scritto la storia del calcio.







" FIFA VINCE LA SFIDA PIÙ DIFFICILE: MIGLIORARSI, PUR CON LA CONSAPEVOLEZZA DI ESSERE IL TOP DEL SETTORE. "

Up: Le licenze a disposizione sono illimitate e contribuiscono non poco a rendere l'intera esperienza simulativa anche estremamente coinvolgente.

a tutto campo, per avvicinarci all'area avversaria in FIFA 14 siamo obbligati ad affidarci a un gioco di squadra più variegato e alla fantasia. Lo sfondamenti centrali da oggi è indispensabili, e il movimento senza palla dei compagni, gli scatti per suggerire il passaggio filtrante, piuttosto che la protezione della palla con schiena rivolta alla porta avversaria, sono gli ingredienti che rendono il nuovo FIFA insuperabile. Tutti questi fattori che confermano la capacità della EA di superare sé stessi, di migliorarsi, non negano il consolidamento dei capisaldi di FIFA. La modalità carriera, in linea con gli ultimi anni, è ancora il punto di riferimento di FIFA. Sta a voi decidere se affrontare un lungo percorso nei panni dell'allenatore, o come uno qualsiasi degli undici giocatori in campo, dove ovviamente il ruolo del portiere ha sempre il suo fascino. Nella tradizione l'innovazione: le vere novità di tali sezioni riguardano la ricerca dei calciatori. Gli acquisti e i contratti che i vostri scout saranno in grado di procurarvi, in Fifa 14 dipenderanno ancora di più dalle vostre impostazioni di ricerca, ora più dettagliate che mai. La sezione online promettono scontri a distanza a dir poco unici: l'inossidabile modalità 1v1 è affiancata anche da un campionato dedicato alle partite due contro due, in cui il FIFA Store e il creation center assumono un ruolo determinante. Infine Fifa 14 si rinnova anche esteticamente. Lo stile grafico accattivante e moderno delle schermate caratterizza il nuovo capitolo. Una dashboard ampia e intuitivamente accessibile, dotata di riquadri estesi, capaci di facilitare il percorso ai vecchi e nuovi fedeli del titolo EA, è un notevole dettaglio che sottolinea la volontà di rinnovamento del simulatore sportivo.



Right: I nemici richiederanno una certa dose di tattica per essere abbattuti tuttavia, mentre gli alcid più grossi richiedono una sfida spesso gratificante, quelli più piccoli sono quasi frustranti.

FAQs

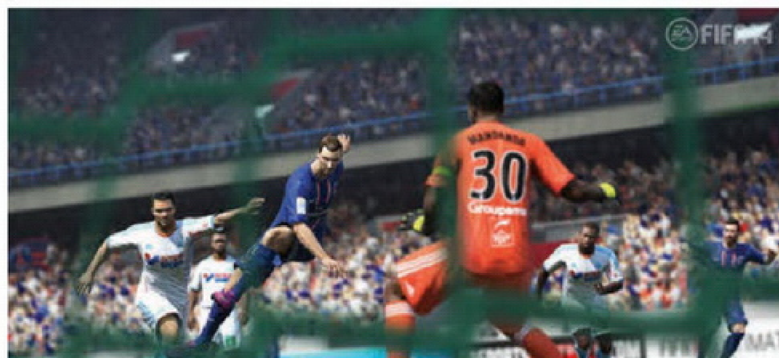
QUALI SONO LE LICENZE DISPONIBILI?
33 campionati, 30 stadi e una vastità di opzioni innovative quali l'Ultimate Team, una modalità capace di riunire le vecchie glorie del passato con i top player odierni. Tutto con il costante commento di Caressa e Bergomi. Le licenze di FIFA sono sempre sterminate.

LA MODALITÀ ALLENAMENTO È STATA MIGLIORATA?
Gli skill games di FIFA sono numerosi. Ogni aspetto, dai tiri ai passaggi, passando per le tattiche di gioco sono banchi di prova variegati che vi terranno a lungo lontano da tornei e stagioni. I trucchi del mestiere sono talmente numerosi e sfaccettati in questa edizione, per cui il vostro soggiorno nell'arena di pratica, avrà pari importanza rispetto ai match.

ESISTONO DIFETTI?
L'unica nota negativa, ed è davvero difficile trovarne una, è l'inumana imbattibilità dei top team a cinque stelle. Un fattore che ovviamente aumenta nelle modalità di gioco più elevate, è capace di rendere irritante lo scontro con mostri sacri come il Barcellona o il Bayern Monaco.

QUESTONI DI INTELLIGENZA

Come il rivale PES, anche FIFA 14 propone quest'anno un'attenzione rinnovata all'intelligenza artificiale che governa i movimenti della squadra. Stando a EA, l'intelligenza che regola il movimento dei giocatori è il frutto di un complesso sistema di stimoli ambientali che, in collaborazione con tutti i membri del team, determina un sistema di priorità che determina le decisioni dei singoli. Si tratta di una novità da non sottovalutare dato che, in effetti, in base alle necessità la squadra prenderà decisioni convincenti, talvolta drastiche, talvolta dedite a un assoluto fair play.



Amichevoli, campionati, le coppe, le modalità avanzate quali Stagione, Carriera e il FIFA Ultimate Team sono decisamente più accessibili e gradevoli alla vista. FIFA riesce nell'impresa di bissare il successo, portando ancora una volta a casa lo scudetto dei simulatori sportivi, e lo fa in un contesto impegnativo, in cui la rimonta di PES si è fatta sentire. Il gameplay vincente, lo spirito di rinnovamento nato nel rispetto della tradizione sono i dettagli che fanno la differenza. Sul podio più alto, anche quest'anno, sale EA, anche se la distanza che intercorre con il lavoro di Konami è davvero minima.

Luca Cacciatore

VOTO 9,5/10

FIFA SI CONFERMA ANCORA L'AVVERSARIO DA BATTERE

ALTRO TIRO, ALTRO CANESTRO PER VISUAL CONCEPT

NBA 2K14

Mentre EA continua a prendersela comoda con il suo NBA Live, ancora fermo ai box e bisognoso di un'ulteriore riprogettazione (siamo alla seconda o è già la terza?), 2K Games continua a occupare indisturbata il trono di miglior simulazione cestistica esistente. Potremmo tirarla per le corte, per una volta, e dirvi che se siete appassionati della palla a spicchi non esiste un motivo valido per farsi scappare anche quest'iterazione di NBA 2K. Ma dal momento che ci piace dilungarci in intricate disamine critiche, cercheremo di essere ancora più convincenti. Per notare i primi miglioramenti non c'è neanche bisogno di impugnare il pad. Se il motore grafico non mostra significative migliorie in termini di dettaglio o mole poligonali che è in grado di muovere, il set di animazioni è stato ulteriormente ampliato e affinato. Del resto se l'NBA diventa di anno in anno più fisica, sacrificando la tecnica all'altare dell'atletismo (e della spettacolarità), gli sviluppatori hanno ben deciso di muoversi di conseguenza, rivedendo il sistema di collisioni, oggi ancora più credibile, e ritoccando contemporaneamente la fase difensiva. Se un tempo la CPU si limitava a giocarsi la carta del raddoppio sulla superstar di turno, in NBA 2K14 dovrete fare i conti con centri e power forward più a loro agio nel chiudere gli spazi in area e mortificare le penetrazioni con esemplari stoppate. Il tutto avviene naturalmente con la complicità degli arbitri: molto più reticenti a regalare un viaggio verso la linea del tiro libero all'attaccante, a tutto vantaggio della profondità del gameplay. Sempre sul fronte della giocabilità, l'edizione di quest'anno abbraccia completamente e con più convinzione il Pro Stick: feature già introdotta un anno fa. Ogni movimento, dai tiri a canestro al ball handling più estremo, può essere interamente gestito con l'analogico destro, dandovi realmente la sensazione di avere il controllo totale dell'avatar e della palla. Sebbene per effettuare alcune tecniche

DETTAGLI

FORMATO: PS3, Xbox 360
ORIGINE: USA
PUBLISHER: 2K GAMES
DEVELOPER: VISUAL CONCEPT
GIOCATORI: SÌ (ONLINE)

Right: Purtroppo le squadre dell'Eurolega possono contare su una sola arena, quella di Instanbul, che non brilla tra l'altro per dettagli a bordo campo.

Right: Battere una squadra NBA con una europea non è impossibile, ma dovrete essere ancora più meticolosi e precisi nella costruzione del gioco.



FAQs

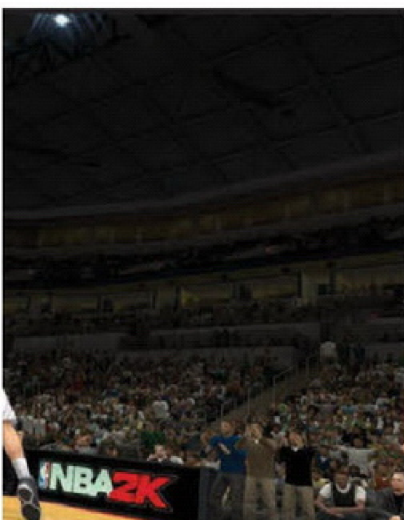
POSSO USARE SIENA O MILANO PER VINCERE IL TITOLO NBA?
Purtroppo no. Le squadre dell'Eurolega possono essere usate solo nelle partite veloci. L'introduzione di modalità dedicate sarà sicuramente una delle novità dei prossimi capitoli.

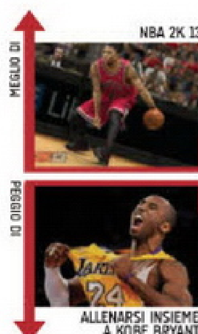
IN LEBRON PATH TO GREATNESS POSSO DECIDERE IN QUALE SQUADRA FAR GIOCARE JAMES?
No. Il proseguo della carriera del "Prescelto", bipartita in due storyline distinte, è deciso a priori e l'utente non può intervenire in alcun modo.

NON HO MAI GIOCATO A BASKET, HO SPERANZE DI VINCERE ANCHE SOLO UNA PARTITA?
Scarse speranze. NBA 2K14 è molto pretenzioso in termini di applicazione e rispetto delle regole del gioco. Con la pratica si possono ottenere immense soddisfazioni, ma solo dopo aver investito buona parte del proprio tempo ad impratichirsi.



"POTREMMO TIRARLA PER LE CORTE, PER UNA VOLTA, E DIRVI CHE SE SIETE APPASSIONATI DELLA PALLA A SPICCHI NON ESISTE UN MOTIVO VALIDO PER FARSI SCAPPARE ANCHE QUEST'ITERAZIONE DI NBA 2K."





ALLENARSI INSIEME A KOBE BRYANT

Down: Nel corso della carriera dedicatagli, James sperimenterà un progressivo calo dell'atletismo che oggi lo rende così dominante, che dovrà compensare affidandosi maggiormente alla tecnica. Accadrà lo stesso anche nella realtà?

particolarmente raffinate, come il "fade away", sia necessaria la complicità dello stick sinistro, il sistema si rivela piuttosto intuitivo e facile da apprendere al prezzo di un breve periodo di apprendistato. Per nulla sordi alle suppliche dei neofiti, che chiedevano a gran voce qualche aiuto extra per immergersi più armoniosamente in quella che, comunque, resta una simulazione rigorosa e pretenziosa in termini di applicazione, gli sviluppatori hanno ideato poi lo "Smart Play". Affianco alla possibilità di scegliere tra un numero sconfinato di schemi offensivi diversi, attivando questa feature lascerete alla CPU il compito di chiamare l'attacco più efficace in base ai quintetti presenti sul parquet. Grazie a un chiaro e semplice sistema di icone, anche chi non ha mai giocato una partita a NBA 2K riuscirà a completare a dovere l'azione ordinata dal playmaker. Se le modalità di gioco principali figurano, pressoché immutate, nel menù principale (dalla partita veloce, alla dinastia, passando per il MyPlayer non manca nulla), la novità di quest'iterazione vede come protagonista LeBron James: arcinota guardia dei Miami Heat. Se in passato avevamo già avuto modo di esplorare la carriera di Michael Jordan, controllandolo nelle partite che ne hanno accresciuto la leggendaria fama di giocatore più forte mai esistito, in "LeBron Path to Greatness" controllerete l'atleta nelle sue (probabili e improbabili) stagioni future in due distinte carriere. In una continuerà a vestire la casacca di Miami quasi sino a fine carriera, nell'altra diventerà free-agent al termine della prossima stagione e tenterà la fortuna ai New York Knicks. L'idea di Visual Concept di concentrarsi sul futuro di James, piuttosto che del suo passato (ancora oscurato da troppe partite decisive steccate, per poterne effettivamente rivivere i momenti più gloriosi) ci ha piacevolmente sorpreso, regalandoci una modalità dal retrogusto inedito. In tutto questo non va naturalmente dimenticato l'online, anch'esso impreziosito da una novità, per quanto sarebbe più corretto parlare di gradito ritorno. Affianco alle partite classificate ed ai tornei, potrete infatti esportare in rete il vostro giocatore, creato tramite l'apposito editor, così da prendere parte a partite 5 VS 5 contro altrettanti avatar ciascuno controllato e generato da un diverso utente. Sempre più completa, raffinata e arricchita dalla presenza delle squadre dell'Eurolega, la simulazione cestistica per eccellenza di 2K Games rappresenta anche quest'anno un passo avanti del genere. Curiosi di vederne l'esordio sulla next-gen, la versione per Xbox 360 e PS3 si conferma semplicemente imperdibile per tutti gli appassionati della famosa lega statunitense. L'acquisto va valutato se, e solo se, vi divertite ancora alla grande con NBA 2K 13 e non reputate le novità di quest'anno così significative.

Lorenzo "Kobe" Fazio

MISSING LINK

[COSA CAMBIEREMMO]

MENÚ: Se è vero che ogni anno Visual Concept ci offre uno spettacolo ben architettato che si sviluppa attorno alle partite, dalle introduzioni delle squadre agli highlights passando per l'alto numero di statistiche consultabili, neanche NBA 2K14 riesce a ovviare a al più grande difetto della saga: l'illeggibilità dei menù e la difficoltosa navigazione tra una schermata e l'altra.

VOTO 8/10
ALTRI DUE PUNTI FACILI PER NBA 2K



Down: Online le cose funzionano alla grande grazie ad un matchmaking rapido e un netcode che non mostra il fianco a lag o altri problemi tecnici degni di nota.





MONTEPASCHI SIENA – LOS ANGELES LAKERS

Una delle più note e principali novità di NBA 2K14 è relativa all'introduzione delle squadre dell'Eurolega. Sono tredici, tra cui le italiane Siena e Milano, anch'esse contraddistinte da divise ufficiali e giocatori perfettamente riprodotti sia esteticamente che in termini prestazionali. Utilizzando questi team in partita, noterete un netto calo del ritmo di gioco, più ragionato rispetto alle atletiche e veloci franchigie NBA, cosa che vi costringerà a prestare ancora più attenzione all'aspetto tattico.

I POKÉMON SCOPRONO LA TERZA DIMENSIONE

Pokémon X e Y

Quello tra familiarità e ripetitività è uno degli equilibri più difficile da ottenere nell'industria dei videogiochi. Tutto parte dall'assunto che le persone, sostanzialmente, vogliono avere davanti sempre la stessa cosa, ma allo stesso tempo amano e bramano le sorprese. Un controsenso, se vogliamo, che anima però la serie almeno fin dai tempi di Pokémon Versione Oro e Argento. Pokémon X e Y radicalizza ulteriormente questo approccio, sfruttando la grafica poligonale per presentarsi come il Pokémon più innovativo di tutti i tempi. Ma la sua vera forza sta proprio nel riuscire a far passare le grandi rivoluzioni sotto silenzio, e a tenere catturato il giocatore dandogli quello che della serie ha sempre amato. L'incipit di Pokémon X e Y è lo stesso di tutti gli altri episodi della serie. Il nostro viaggio di formazione inizia in una piccola cittadina, nella nostra cameretta. La prima grande mano di vernice è chiaramente quella data dalla grafica poligonale. Fin dai tempi del Nintendo 64, tutti avevano desiderato un mondo di Pokémon interamente tridimensionale ed esplorabile. Ora, quel sogno si è avverato, ma Game Freak è stata saggia nel dare al popolo quello che voleva, mantenendo intatta però la sua lucidissima visione originale. Nonostante tutto quello che vedete a schermo sia renderizzato, la gestione della telecamera fissa rende la navigazione nel mondo di gioco immediatamente accessibile, né più né meno della sua versione bidimensionale. I poligoni serviranno piuttosto a creare momenti di puro splendore, come l'ingresso a Luminopoli, la capitale della regione di Kalos ispirata a Parigi (con tanto di gigantesca torre centrale). Ha del sorprendente come, persino di fronte a sconfinati mondi aperti come quello di Grand Theft Auto V, il continente di Kalos riesca a non sfigurare minimamente in termini di ampiezza di respiro e coerenza interna, chiaramente con le dovute proporzioni. Ce ne accorgiamo sempre nella capitale, dove veniamo letteralmente sommersi dalle attività che saremo in grado di svolgere, come sorseggiare bevande di ogni tipo all'interno dei café. Ognuna di queste distrazioni svolge il duplice scopo di favorire l'immersione e contribuire in una maniera o nell'altra all'allenamento della propria squadra di Pokémon. La cosa più sorprendente di tali contenuti non è semplicemente la sua mole, ma soprattutto il fatto che chiunque troverà al suo interno almeno un'attività in grado



Right: Il pavimento della palestra di Novartopoli è composto da una grossa ragnatela, adeguata ai Pokémon di tipo coleottero che potrete incontrarvi.

DETTAGLI

FORMATO: Nintendo 3DS
ORIGINE: GIAPPONE
PUBLISHER: NINTENDO/ THE POKÉMON COMPANY
DEVELOPER: AME FREAK
GMULTIPLAYER: SI



Right: Per quanto apparentemente scarna, la grafica riserva comunque un colpo d'occhio generale molto gradevole. La scelta delle palette cromatiche è poi assolutamente calzante!

FAQs

DEVO AVER GIOCATO AD ALTRI TITOLI POKÉMON PER APPROCCIARE X O Y?
Non necessariamente. Per quanto l'esperienza dei capitoli precedenti possa dare una maggiore familiarità con le meccaniche, la trama è completamente inedita, e tutto ciò che bisogna sapere è spiegato chiaramente nel corso del gioco.

È POSSIBILE IMPORTARE I PROPRI POKÉMON DAI CAPITOLI PRECEDENTI?
Sì, si possono trasferire in X e Y i Pokémon addestrati in Pokémon Versione Nera, Pokémon Versione Bianca, Pokémon Versione Nera 2 o Pokémon Versione Bianca 2. L'importazione, tuttavia, richiederà l'utilizzo del Pokétrasferitore previsto dalla Banca Pokémon, servizio disponibile (a pagamento) dal 27 dicembre 2013 che consentirà, tra l'altro, di conservare grazie al cloud oltre 3000 Pokémon.

QUALE UTILIZZO DEL 3D STEREOSCOPICO VIENE FATTO IN POKÉMON X E Y?
Il 3D è presente nel gioco, ma è possibile fruirne solo in precise situazioni: di norma, nel corso dei combattimenti (a patto che non coinvolgano gruppi consistenti di nemici) e delle fasi di allenamento. L'effetto è invece assente, a parte rari casi, nelle fasi di esplorazione.







di suscitare il suo interesse. Pokémon X e Y non paga mai lo scotto di essere un gioco inevitabilmente destinato anche ai bambini, ma piuttosto stratifica i suoi contenuti, rendendosi universale. Tra i milioni di appassionati che hanno acquistato il gioco, ci sarà quello che si concentra sull'allenare la sua squadra, curandone ogni singola statistica. In questo senso, è particolarmente gradita l'introduzione del SAV, che riprende in sostanza il classico meccanismo degli EV (ovvero, dei punti extra per ogni statistica del Pokémon che potevano essere conquistando battendo in sequenza determinate specie di Pokémon selvatici). La crescita degli EV è ora stata resa palese attraverso un minigioco dove bisogna spedire un pallone contro dei Pokémon gonfiabili, e successivamente far allenare le creaturine contro degli sacchi virtuali. È tutto molto semplice, e ha il duplice effetto di introdurre i più piccoli al battling competitivo e allo stesso tempo facilitare l'impresa per i battler pro che avranno a disposizione un metodo meno sotterraneo e slegato dal puro grinding. C'è anche sicuramente chi tenterà l'improba impresa di completare il PokéDex (la cui lista ormai ammonta a oltre 759), o magari chi semplicemente spenderà ore e ore ad aumentare l'affinità con la propria squadra di Pokémon attraverso il Pokéio&te, una sorta di Nintendogs in versione Pokémon (possiamo già immaginare facilmente quanti bambini impazziranno di fronte a questa opzione). Lo scheletro di Pokémon X e Y è rimasto comunque essenzialmente lo stesso: conquistare 8 medaglie, sconfiggendo i Capipalestra e giungere fino ai campioni della regione, la Lega Pokémon. È chiaro che l'impresa terrà impegnati i più piccoli, ma non causerà il minino problema a chi ha almeno un minimo di conoscenza della serie. In realtà, l'avventura è stata ulteriormente semplificata, grazie all'introduzione del nuovo condivisore d'esperienza, che permetterà di allenare tutti i Pokémon in parallelo e di avere una squadra a livello alto già verso la quinta palestra. Quella che potrebbe sembrare una scelta che imbocca i giocatori, impedisce in realtà ai veterani di annoiarsi nel ripetere uno schema che porta su di sé il peso di oltre 18 anni di storia. Al contrario, chi gioca a Pokémon da una vita potrà velocemente accantonare il lato più "burocratico" dell'esperienza, ovvero Palestre e "dungeon", e concentrarsi piuttosto sulle mille e una attività collaterali. Alla luce di tutto questo, è chiaro come Pokémon X e Y sia il Pokémon migliore di sempre, una serie che ha bevuto l'elisir della giovinezza, riuscendo ad apparire eternamente fresca ma, allo stesso tempo, conservando nel cuore tutta la saggezza di un gameplay rodato e rifinito nel corso di quasi un ventennio.

Guglielmo De Gregori

IDENTIKIT

(COSA RENDE UNICO QUESTO GIOCO)

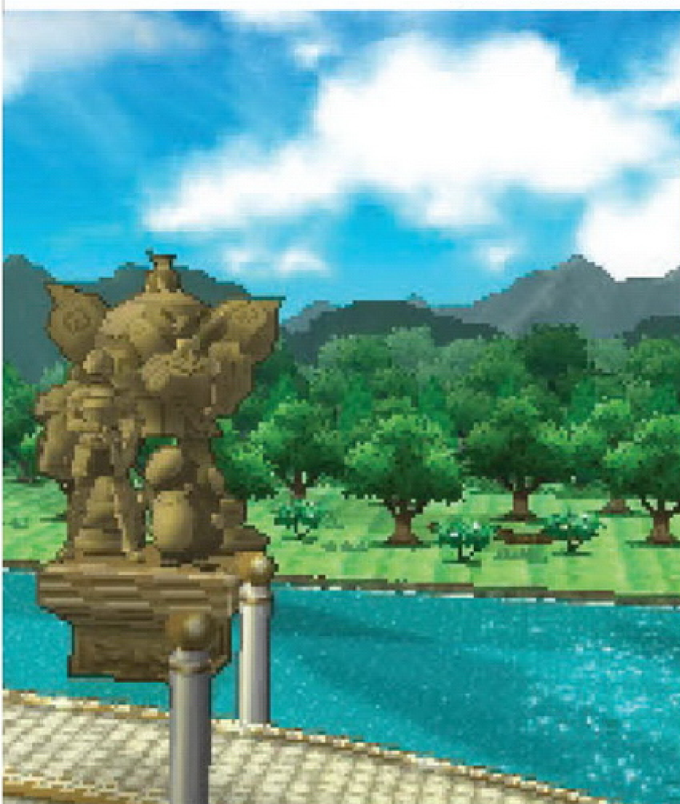
LA QUADRATURA DEL CERCHIO: Game Freak e Nintendo creano la formula Pokémon definitiva, fedele allo spirito della serie tanto da far sentire subito a casa i fans, accessibile e profonda per dare a chiunque voglia avvicinarsi al mondo dei Pokémon la miglior esperienza possibile.

"POKÉMON X E Y NON PAGA MAI LO SCOTTO DI ESSERE UN GIOCO INEVITABILMENTE DESTINATO ANCHE AI BAMBINI, MA PIUTTOSTO STRATIFICA I SUOI CONTENUTI, RENDENDOSI UNIVERSALE"

VOTO 9/10

IL MONDO DEI POKÉMON, PIÙ IN FORMA CHE MAI

Down: Le ambientazioni della nuova regione di Kalos possono offrire scorci affascinanti.





X O Y: QUALE SCEGLIERE?

Le due versioni sono sostanzialmente identiche: come da tradizione, la vera differenza sta nei Pokémon che è possibile incontrare, con poco meno di venti creature (evoluzioni incluse) esclusive per ogni versione. Staryu, Aron, Swirlix, ad esempio, sono esclusivi per la versione X; Shellder, Larvitar e Aromatisse compaiono solo nella versione Y. Allo stesso modo cambiano le megaevoluzioni ed i Pokémon leggendari: Xerneas sarà presente solo nella versione X, Yveltal solo nella Y.

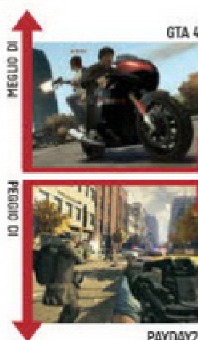
ESPANDERE GLI ORIZZONTI...

GTA Online

A poche settimane dal lancio di GTA V, Rockstar apre finalmente il sipario su una delle feature preannunciate più importanti del titolo. Quel GTA Online che sin dalle prime presentazioni in pompa magna, è stato sempre accostato alla modalità storia con la dignità di un titolo "a parte" e non semplicemente come una caratteristica di contorno al gioco principale. In effetti, l'ambizioso progetto di Rockstar è parso fin da subito di proporzioni considerevoli. Fornire un mondo persistente, pieno di giocatori, che permettesse la stessa varietà e profondità (se non oltre) del single player? Un'impresa senza precedenti, e non solo andando ad analizzare il recinto di Rockstar. Purtroppo, l'entusiasmo nel catapultarci nel mondo di GTA Online, è stato da subito smorzato da numerosi problemi tecnici, che hanno afflitto i server di Rockstar sin dai primi giorni di apertura. Entrare nella versione "condivisa" di Los Santos è stata un'esperienza piuttosto tediosa in principio. Personaggi spesso cancellati, bug di varia natura che intaccavano sovente anche i salvataggi della partita in singolo, e freeze fin troppo frequenti non sono stati un buon punto di partenza. Eppure finalmente, dopo la scottatura e la delusione del primo approccio, GTA Online comincia a farsi apprezzare sul serio, seppur si tratti ancora di un diamante grezzo. Attività attesissime, come "i colpi" alle banche in multiplayer (probabilmente una delle possibilità più interessanti nelle premesse), il gioco in borsa, e le partite competitive in modalità simil "cattura la bandiera" devono ancora essere implementate dagli sviluppatori nel momento in cui scriviamo queste righe. Quello che abbiamo visto finora, però, ora che le cose cominciano a funzionare, ci basta e avanza per scorgere possibilità davvero imponenti nell'infrastruttura imbastita da Rockstar. Al fronte di un editor iniziale del proprio avatar invero piuttosto scarno, l'introduzione al gioco è davvero brillante e riuscita. Lamar, amico di Franklin conosciuto nello story mode del titolo, verrà a prendervi all'aeroporto e vi scorterà fino a Los Santos, anticipandovi la serie infinità di possibilità che si paleseranno al vostro arrivo. Superata la prima gara obbligatoria che vi darà un primo assaggio della componente multiplayer (la gara è lo step iniziale comune ad ogni utente) il "gangsta" vi lascerà soli, muniti appena di una pistola e un primo mezzo di trasporto. Di fronte a voi si paleserà un mondo tanto

DETTAGLI

FORMATO: PS3, Xbox 360
ORIGINE: USA
PUBLISHER: CIDIVERTE
DEVELOPER: ROCKSTAR GAMES
GIOCATORI: SÌ (ONLINE)





Right: Avrete la possibilità di parcheggiare tutte le vostre macchine in un garage privato che potrà contenerne fino a 10, senza contare la possibilità di assicurare i vostri veicoli contro eventuali "incidenti".





Right: Quando avrete comprato un appartamento, potrete fare party e invitare chi volete a svolgere attività per lo più semplicemente di contorno, ma comunque simpatiche.

FAQs

COME SI PRESENTA LA GRAFICA DI GTA ONLINE?
E' la medesima della modalità in singolo, e se ci sono dei downgrade, son o impercettibili.

E' POSSIBILE EVITARE DI VENIR UCCISI DA ALTRI GIOCATORI MENTRE SI GIOCA PER CONTO PROPRIO?
Sì, è possibile attivare un'opzione che non permette di essere danneggiati da altri utenti (almeno a piedi).

SI PUÒ ACQUISTARE TUTTO FIN DA SUBITO?
No. Oltre all'ostacolo dei soldi, ogni arma veicolo ed elemento del gioco è ottenibile solo superati determinati livelli di esperienza.



familiare quanto sconosciuto. La mappa di gioco, stesso sconfinato territorio del gioco in singolo, ospiterà 16 giocatori, ognuno intento a farsi gli affari propri alla ricerca del proprio destino criminoso. Come fosse un enorme hub, le strade e gli angoli di Los Santos ospitano decine e decine di punti cardine che fungono come stanze per le modalità di gioco. In queste, la varietà di situazioni possibili si sprecano a dir poco. Ai classici deathmach a squadre, a cui parteciperanno altri giocatori presenti nella mappa, si aggiungono gare su qualsiasi mezzo presente nella mappa (e quindi parliamo sia di corse su terra, che in cielo o mare) e missioni più complesse le cui regole verranno dettate di volta in volta dallo stesso gioco. Potrete quindi contendervi con un'altra squadra la conquista di un obiettivo preciso, o intraprendere stratificate operazioni criminali fianco a fianco ai vostri compagni. Capiterà di dover scorazzare dalle trafficate strade del centro di Los Santos agli agglomerati delle zone provinciali, tra percorsi sterrati e distese naturali dalla mutevole conformità geografica. Potreste dover recuperare carichi di droga e fuggire dalla polizia fornendovi vicendevole fuoco di supporto, o allearvi contro bande di NPC alla conquista del determinato territorio. Tutto coadiuvato dalle pregevoli meccaniche già saggiate ampiamente nell'esperienza principale. Ogni attività non sarà fine a sé stessa, ma permetterà di evolvere il vostro personaggio che vedrete crescere in skill e attributi allo scoccare di ogni rango raggiunto grazie all'esperienza con cui vi ricompenserà ogni azione del gioco. La libertà di sviluppo è totale. Potete viaggiare senza meta da soli, per rapinare negozi e farvi i primi soldi (altra importante variabile) da spendere in proprietà, vestiti, armi e modifiche per il vostro veicolo (ora assicurabile per poterne ricevere subito uno nuovo qualora doveste perderlo o distruggerlo accidentalmente). Contattare Lamar, o altri PNG utili all'ottenimento di missioni ad hoc per le sessioni online. Oppure, semplicemente, potreste coinvolgere amici o gente incontrata lungo la strada, così da crearvi la vostra avventura personale, assaltando altri giocatori o dedicandovi a qualsiasi altra cosa vi venga in mente. La soddisfazione di sfrecciare insieme a qualche amico con il vostro bolide tra i sempre suggestivi scorci di Los Santos è, in tal senso, impagabile! Raggiungere l'eliporto, salire sul velivolo comprato con i vostri guadagni virtuali e raggiungere una vetta alta, da cui poi vi lancerete insieme con il paracadute, verso l'ignoto sono ebrezze che difficilmente si sono riscontrate in altri titoli online, e soprattutto mai tutte assieme. GTA Online è questo e molto, molto di più. Impossibile farvi una panoramica completa, senza contare che scoprirlo poco alla volta fa parte dell'esperienza. Provatelo ma attenzione, potreste non uscirne più.

Davide Salvadori

MISSING LINK

[COSA CAMBIEREMMO]

POCHI MA BUONI: CI RENDIAMO CONTO DEI LIMITI TECNICI A CUI UNA STRUTTURA DI GTA ONLINE DEVE FAR FRONTE, MA NON POSSIAMO FARE A MENO DI CHIEDERCI QUANTO SAREBBE STATO PIÙ BELLO SE LE "STANZE DI GIOCO" IN QUESTO CASO RAPPRESENTATE DALL'INTERO STATO DI SAN ANDREAS, FOSSERO STATE POPOLATE DA PIÙ DI 16 GIOCATORI. CHIARIAMOCI, NON SONO POCHI VISTI GLI STANDARD, MA UN'AREA DI GIOCO COSÌ GRANDE A VOLTE PUÒ ESSERE DISPERSIVA E APPARIRE UN PO' "VUOTA".

"QUELLO CHE ABBIAMO VISTO FINORA PERÒ, ORA CHE LE COSE COMINCIANO A FUNZIONARE, CI BASTA E AVANZA PER SCORGERE POSSIBILITÀ DAVVERO IMPONENTI NELL'INFRASTRUTTURA IMBASTITA DA ROCKSTAR."

VOTO 8/10

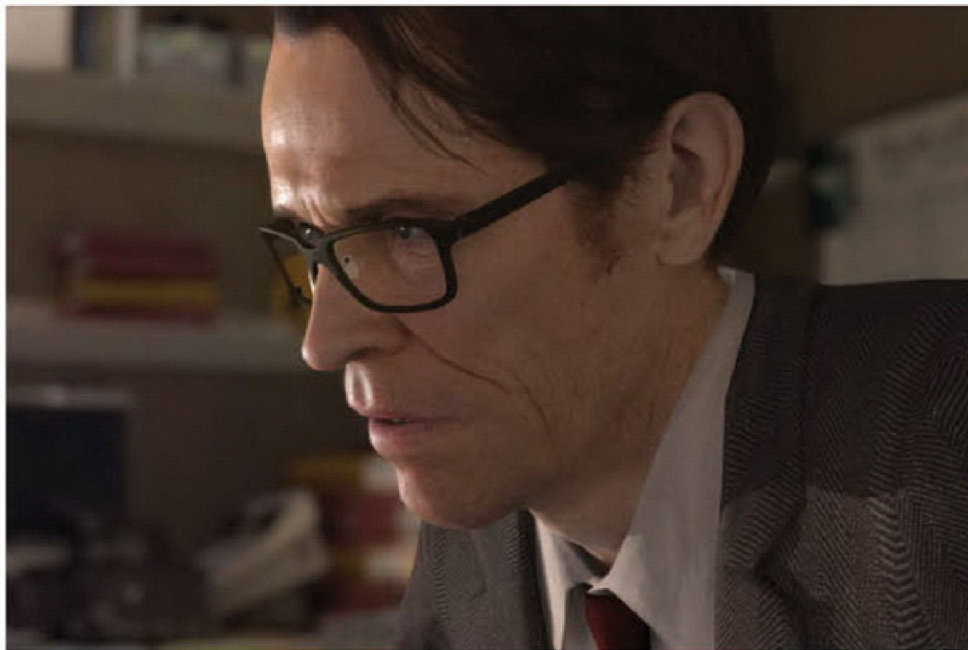
POTENZIALMENTE IL PIÙ GRANDE TITOLO ONLINE DI SEMPRE.





INTERAZIONI PACIFICHE

Nel mondo di GTA Online ci si può dedicare anche ad attività non violente. Potrete organizzare infatti appassionanti tornei di golf, tennis, corse campestri in bici, lanci con il paracadute e addirittura sfide a braccio di ferro. Tutti gli sport praticabili con i tre protagonisti sono presenti anche online e godono dello stesso profondo gameplay, soprattutto nel caso di tennis e golf.





Left: La resa delle fisionomie mantiene livelli impareggiabili. Quantic Dream ha compiuto un lavoro spaventoso in fase di motion capture, riportando fedelmente in poligoni i volti dei protagonisti del gioco. La differenza in termini qualitativi è evidente, tant'è che ormai ci sembra di essere prossimi a un vero e proprio "film poligonale".



I DUE VOLTI DELLA CRITICA

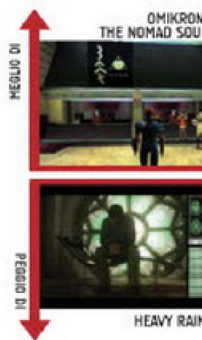
Beyond: Due Anime

Beyond: Due Anime ha un titolo quasi profetico. Non tanto per le basi della trama, in cui, come saprete, avremo il controllo diviso di due differenti personaggi (Jodie e lo spirito che in lei alberga, Aiden), ma per la sua natura duale che, sin dai primi video, ha diviso pubblico e critica. Da un lato, quindi, c'è chi ha difeso a spada tratta il lavoro di Cage, vedendo in Beyond la sublimazione perfetta del lavoro cominciato anni fa con Fahrenheit. Altri, si sono invece attenuti alla disanima del concept più squisitamente ludico, paragonando (non senza ragione) il lavoro su Beyond a qualcosa di molto simile al concept dei vecchi laserdisc game. Il punto è che, a ben vedere, rispetto al lavoro fatto con Heavy Rain, Quantic Dream parrebbe quasi aver fatto alcuni passi indietro, rendendo l'intera esperienza più lenta e, se vogliamo, anche meno funzionale. Il punto è che, dal punto di vista squisitamente interattivo, Beyond pare offrire anche meno del suo predecessore, cercando, paradossalmente, di mettere una pezza alle critiche al precedente lavoro. Molti momenti di gioco, di una matrice solo apparentemente action, dovrebbero rendere (almeno idealmente) i momenti giocabili meno veicolati e vincolanti ma, proprio per questo, assolutamente fuori contesto con quelle che sono le meccaniche imbastite da Cage e compagni, evidentemente poco pratici nello sviluppo di titoli a base d'azione. Il punto è che non si mette in dubbio la qualità dei contenuti, né tantomeno la bontà dell'estro di Cage che, con Beyond, confeziona una sintesi perfetta tra cinema e videogame; tuttavia è innegabile che tale sintesi sia godibile dal punto di vista meramente artistico, e certamente non ludico. Certo, ci sono qui i grandi nomi (e volti) di calibri di Hollywood come Ellen Page e Willem Dafoe, tuttavia a guardare l'impianto ludico non si può che restare delusi, data la quantità di grossolanità tali da non rendere sempre il tutto funzionale o, almeno, appagante. Il punto, quindi, è che per quanto emozionante sotto il mero profilo della narrazione, tutto quel che è "videogame" in Beyond non c'è, o semplicemente è fatto male. Le meccaniche introdotte, come le coperture, le sezioni stealth, o le fasi "action", risultano, a conti fatti, divagazioni che sembrano inserite (male) per zittire i detrattori del precedente Heavy Rain. Ma è tutto finto, perché l'esperienza resta sempre veicolata come un treno su delle rotaie. Ci sono finali multipli, ma sembrano tutti figli di un unico rush finale di eventi in cui, sino a quel momento, qualsiasi altra scelta è puramente finalizzata a gratificare (o meno) la morale dell'utente. Beyond: Due Anime non è un brutto gioco, semplicemente non è un gioco propriamente definibile. È un'ottima esperienza interattiva in cui, come farebbe Jodie, occorre fare una scelta: chiudere un occhio sui diversi difetti del gameplay pur di godersi una buona trama, o piuttosto ignorare la trama e, di conseguenza, imbattersi in un gioco in cui spesso, i compromessi imposti dallo sviluppo, sono un prezzo che diverse fasce di utenti (tra cui i più smaliziati) potrebbero non accettare. Giocare o no, a voi la scelta.

Raffaele Giasi

DETTAGLI

FORMATO: PS3
ORIGINE: FRANCIA
PUBLISHER: SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
DEVELOPER: QUANTIC DREAM
MULTIPLAYER: SI



IDENTIKIT

(COSA RENDE UNICO QUESTO GIOCO)

TRA CINEMA E VIDEOGAMES: Beyond rappresenta la nuova frontiera nell'abbattimento delle barriere tra grande schermo e controller, da sempre condotto da David Cage con lo studio Quantic Dream.
Come ogni percorso coraggioso, tuttavia, anche questo presenta ostacoli notevoli, non bastano infatti i volti noti o la splendida motion capture per consacrare il titolo Quantic Dream nell'Olimpo del videogaming moderno sebbene, è il caso di evidenziarlo, certamente il team ha settato un nuovo standard nella modellazione poligonale dei volti, e nella precisione delle espressioni facciali.

VOTO 7/10

POCO PIÙ DI UN OTTIMO FILM INTERATTIVO





ATTRAZIONE MAGNETICA

Skylanders: Swap force

Down: La possibilità di "comporre" i personaggi permette di dare vita a combinazioni micidiali! In tal senso il nostro gruppetto di eroi smette anche di essere vincolato al suo elemento di base, creando potentissime combo elementali anche lì dove la logica suggerirebbe antitesi piuttosto che fusione, come nel caso della combo fuoco/acqua. tecnologia.

Ormai dovreste saperlo, da accaniti lettori quali certamente siete di Game Republic: il vostro buon vecchio Metalmark ama Skylanders, pur non potendo sopportare dal day one il draghetto che risponde al nome di Spyro. Il fatto è che Skylanders, come serie e marchio, ha ottenuto un tale successo da non avere più bisogno di ingombranti e (a mio avviso) inutili testimonial del passato. Ecco quindi che, dopo un esordio fulminante e dopo un sequel davvero "gigantesco", Skylanders taglia il traguardo della prima trilogia, uscendo con un titolo, Swap Force, che innova più di quanto ci saremmo aspettati. Se le caratteristiche base della serie vengono ovviamente mantenute, il fattore di cambiamento risiede in due nuove grandi caratteristiche precedentemente assenti, una delle quali materica (coinvolge anche le action figure fisiche) e l'altra solo virtuale. La prima, cui fa riferimento il nome del gioco, è la possibilità di staccare il busto con braccia e testa dalle gambe dei nuovi Skylanders. In questo modo potrete creare nuovi eroi unendo la parte superiore di un personaggio con quella inferiore di un altro. Come potrete intuire, le possibilità sono quasi infinite, anche perché i potenziamenti da acquistare sono differenziati proprio tra parte superiore e inferiore. Come al solito, poi, la fattura delle miniature è impeccabile, quindi giocare a comporre nuovi Skylanders unendo magneticamente le due metà è decisamente divertente. Da notare anche che in questo modo formerete creature a doppia natura (ad es.: fuoco e acqua), il che trova riscontri nel gioco, dove saranno presenti aeree accessibili solo con due elementi specifici in campo. Forse ancor più importante è però l'altra innovazione, cioè la possibilità di saltare, prima assente nella serie. Ciò apre una infinita serie di opportunità di gameplay, e su questo non ci piove, anche se tocca ammettere che in parte il salto snatura Skylanders nelle sue meccaniche primarie, facendolo assomigliare più a un platform ibrido che a quel novello Gauntlet che fino ad oggi sembrava. C'è da divertirsi, certo, ma personalmente preferivo la vecchia formula. A parte questo, Swap Force brilla di luce, sia propria che riflessa. Tecnicamente è un titolo massiccio, oggi più che mai, nonché un gioco immenso per numero di segreti, opzioni, modalità e mini-giochi. Oltre a questo, Swap Force assorbe anche due vecchie generazioni di Skylanders, portando il roster totale di eroi a cifre vertiginose, per la gioia di Activision e dei giocattolai di mezzo mondo! Morale della favola: per i bambini, un sogno a occhi aperti e il regalo definitivo di Natale... per noi grandicelli, un ottimo action game che, però, potrebbe cominciare a mostrare i suoi (pur pochi) limiti.

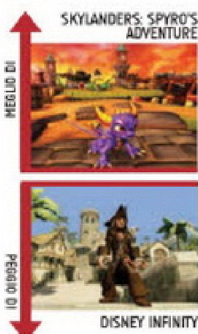
Marco "Metalmark" Accordi Rickards

DETTAGLI

FORMATO: 3DS, PS3, PS4, WII, WII U, 360, XBOX ONE
ORIGINE: USA
PUBLISHER: ACTIVISION
DEVELOPER: VICARIOUS VISIONS, N-SPACE, BEENOX
MULTIPLAYER: SÌ

MEGLIO DI

SKYLANDERS: SPYRO'S ADVENTURE



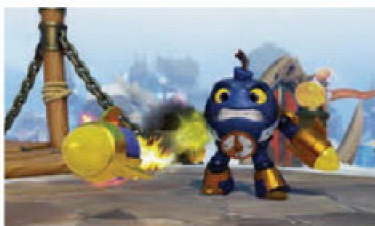
DISNEY INFINITY

PEGGIO DI

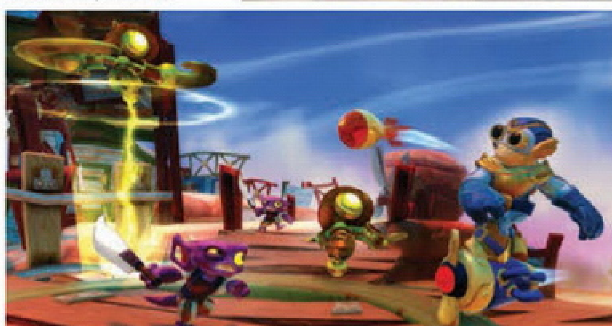
IDENTIKIT

(COSA RENDE UNICO QUESTO GIOCO)

SWAPPIAMO: con la possibilità di combinare i "pezzi" di personaggi differenti, Vicarious Games riesce a rinfrescare la formula Skylanders, sfornando un capitolo dal quale è lecito aspettarsi lo stesso enorme successo dei precedenti. Le possibilità aperte dallo "swap" sono numerosissime e, al contempo, dilatano a dismisura il numero di Skylanders presenti nel gioco tant'è che, anche solo con tre eroi, è possibile già farsi un'idea delle numerose opportunità offerte dal gameplay.



Down: Nel mondo di Skylanders non si va mai per il sottile.



VOTO 8/10

UNO SKYLANDERS DEGNO DEL PROPRIO NOME



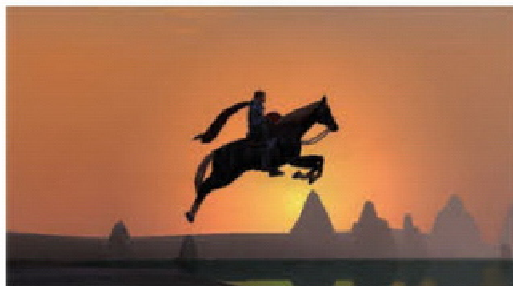
MMO REPUBLIC

a cura di Bruno Manzoni

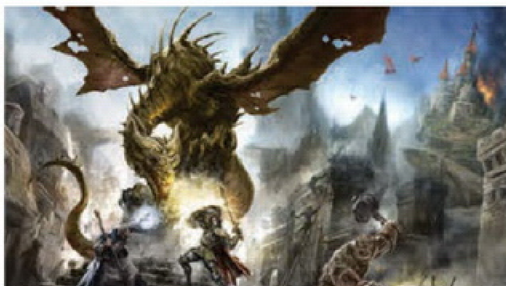
LA NOSTALGIA: UN SENTIMENTO COMUNE TRA I GIOCATORI DI MMORPG.

Nostalgia Canaglia

Ogni appassionato di giochi online basati su universi persistenti ha, almeno una volta, vissuto un gioco condividendo gioie, ed a volte dolori, con altre persone che componevano la community del gioco stesso, a loro volte impegnate a vivere la propria avventura. Questa percezione è in grado di superare le barriere digitali, generando uno "stato psicologico di tristezza e di rimpianto per la lontananza da persone o luoghi cari o per un evento collocato nel passato che si vorrebbe rivivere". Oggi non è raro assistere a conversazioni tra giocatori basate su scambi di battute come "quanto vorrei che qualcuno si decidesse a produrre Dark Age of Camelot 2" o "perché non giochi l'originale allora visto che i server sono ancora attivi?". Questo stralcio di discussione, che a prima vista non fa una piega, nasconde in realtà problematiche un po' più profonde. Tutti gli appassionati di vecchi giochi, come chi scrive questa rubrica, sono perfettamente a conoscenza del fatto che il loro primo amore è ancora disponibile sul mercato (almeno nella maggior parte dei casi) ed è pronto a riaccoglierli con un caloroso abbraccio. Purtroppo però, nonostante l'affetto sia in grado di generare una serie di forti emozioni durante i primi attimi del "ritorno alle origini", risulta evidente che il divertimento e la meraviglia dovuti alla novità sono stati ampiamente superati al tempo della prima run, quindi la nostalgia che si è venuta a generare non è legata alla voglia di solcare lande già conosciute, ma è

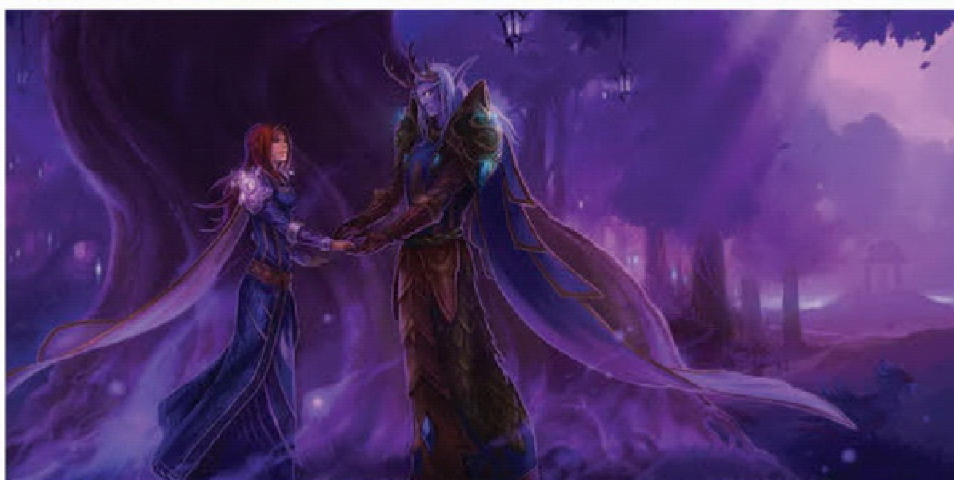


Down: Il Sistema di RVR di Dark Age of Camelot aspetta ancora un degno erede!



Left: I Coreani di Blue Hole Studios hanno stupito il mondo dell'online gaming con un sistema di combattimento dinamico... non supportato, però, da tutte le altre feature del gioco.





Left: I nuovo MMO sandbox di Pearl Abyss ha suscitato un certo interesse grazie ad alcune feature dal sapore "stagionato".

piuttosto alimentata dal desiderio di giocare qualcosa di simile ma che contestualmente sia anche foriero di una ventata di aria fresca. Personalmente non voglio tornare a giocare a DAOC adesso perché, per quanto sia stato divertente e importante, si tratta di un gioco che sta innegabilmente invecchiando. Nonostante conservi un'enorme quantità di ricordi legati al mio tempo trascorso su Albion, tra risate con gli amici e violente battaglie consumate nei territori di frontiera contro orde di midgardiani ed eserciti hyerniani, mi rendo conto che non si può tornare indietro. Volendo enfatizzare, si potrebbe paragonare il gioco su cui si è spesa una notevole quantità di tempo a una relazione sentimentale finita: guardandosi indietro spiccano tantissimi bei ricordi, però alla fine il motivo che ha portato all'epilogo torna sempre a galla. Una volta passate centinaia di ore su un titolo, si finisce per vedere tutto quello che può offrire, e nessuna delle probabili espansioni sarà in grado di regalare quella voglia di esplorazione e quel senso di meraviglia che hanno caratterizzato la versione "vanilla". Una volta che tutto è stato esplorato, una volta scoperti tutti i misteri e i trucchi per superare anche le sfide più arcigne, quello che resta è semplicemente la routine, assolutamente identica a quella della vita reale. La stessa sensazione si ripropone anche nei MMORPG amati perciò, nonostante l'affetto e le molte memorie legate ad essi, col senno di poi tali giochi non sono più divertenti. La nostalgia digitale, perciò, non è un problema di facile risoluzione perché, se tornare a giocare il titolo amato non è la soluzione al dilemma, riprodurre una copia diretta della vecchia fiamma lo è ancora meno. Quanti di quelli che hanno amato DAOC speravano che Warhammer Online (chiuso di recente tra l'latro) sarebbe stato una sorta di Dark Age of Camelot 2? Il risultato è sotto gli occhi di tutti. Anche la creazione di un semplice sequel, prassi comune nei giochi single player, non è certo un'operazione semplice, così come dimostrato da Everquest ed Everquest 2, due titoli ancora sul mercato che, pur condividendo lo stesso nome, sono in realtà due esperienzw del tutto diverse e pertanto possono coesistere. Probabilmente ci vorrebbe un gioco in grado di proporre tutto quello che titoli come Dark Age of Camelot hanno offerto negli anni, ma allo stesso tempo capace di portare aggiornamenti, come una nuova interfaccia utente e soprattutto meccaniche di gioco moderne. Nel corso dell'ultimo decennio abbiamo assistito allo sviluppo, al boom ed alla saturazione del genere massivo. Allo stato attuale sembra che gli sviluppatori si siano impantanati nel tentativo di migliorare i "nostri" giochi, incrementando le risorse così da elaborare una narrazione moderna, nuove interfacce e innovativi sistemi di combattimento, ma senza ottenere grandi risultati. Forse bisognerebbe semplicemente guardare indietro, ascoltare la nostalgia, e fondere tutto quello che ha reso gloriosi gli MMO del passato, miscelandoli con una buona dose di "futuro" in modo da toccare determinate corde sia dei vecchi sia dei nuovi online gamer.



Up: Il tentativo di EA e Mythic, atteso come il successore di DAOC, si è rivelato un fallimento su tutta la linea, tant'è che, proprio di recente, ha chiuso i battenti!

QUANDO LA REALTÀ VIRTUALE INFRANGE OGNI TABÙ

Wicked Paradise

Si sa che i tabù più difficili da far crollare sono quelli legati al sesso. Se poi leghiamo il sesso ai videogiochi, l'argomento diventa più delicato ed è difficile trovare un sex game che non sembri ridicolo e che abbia uno storytelling all'altezza. Jeroen Van Der Bosch, CEO di Wicked Paradise, si è posto evidentemente gli stessi dubbi ed ha deciso, assieme al suo team, di creare un'esperienza matura e per adulti che sappia coinvolgere i sensi grazie all'immersivo supporto di Oculus Rift. Lo abbiamo intervistato in esclusiva, lasciandoci guidare nella sua visione sulla sessualità virtuale.

A che punto dello sviluppo di Wicked Paradise siete arrivati?

Ora siamo in fase di pre-produzione, ci stiamo prendendo il tempo che serve visto che questa fase è cruciale per progettare qualcosa non è mai stato provato prima. Ci sono molte "incognite", ma stiamo cercando di risolverle. È difficile, ma emozionante allo stesso tempo.

Dal punto di vista del game design, cos'è che rende un gioco davvero "eccitante"?

Ricordo per esempio le scene di sesso in giochi come Heavy Rain, ma erano davvero goffe e per niente sexy, per non parlare dei videogiochi di sesso degli anni Novanta. È tutta una questione di immersione e trama. Se si riesce a creare un legame emotivo tra il giocatore e i personaggi di Wicked Paradise, se facciamo sì che il giocatore tenga davvero ai personaggi virtuali con il quale sta per avere una storia di passione, allora sì che tutto sembrerà più reale e convincente.

Da un punto di vista tecnologico, quali sono i principali ostacoli che devono essere superati? Come pensate di risolvere l'eventuale motion sickness?

Non siamo troppo preoccupati dalla motion sickness, dal momento che sembra verificarsi maggiormente nei titoli con movimenti rapidi, dov'è possibile muoversi in ogni direzione, come ad esempio gli sparatutto. Wicked Paradise, al contrario, ha un ritmo molto più lento e non abbiamo avuto molti problemi di questo tipo. Grazie al cielo, perché vomitare mentre si è eccitati non è il tipo di esperienza al quale stiamo puntando!

Che tipo di ambiente 3D vedremo, e come intendete lavorare per renderlo veramente convincente?

È una combinazione di molte cose. È necessario, innanzitutto, bilanciare in maniera convincente la "zona perturbante" [effetto psicologico straniante che si prova nell'osservare un simulacro realistico di un essere umano NdR]. Questo vale non solo per la qualità del modello in sé, ma soprattutto per le animazioni, e poi per i suoni, gli shader della pelle e l'illuminazione. È un equilibrio difficile da raggiungere, ma lavorando con i veterani del settore è qualcosa alla nostra portata.

Puoi descrivere una situazione di gioco tipica di Wicked Paradise? Sarà come in un film porno?

Sicuramente non sarà come un porno, ma più simile a una serie tv matura, con una trama ricca e personaggi carismatici, nello stile di Game of Thrones per intenderci. Ci sarà passione e tensione sessuale, come in Californication. Ma senza le censure.

Ci saranno delle sfide, come in alcuni bizzarri giochi giapponesi, e anche un po' di storia, o saremo anche in grado di entrare direttamente in azione ?

L'esperienza di Wicked Paradise sarà pesantemente guidata dalla trama, con alcuni elementi da gioco d'avventura. Non basterà passare dritti all'azione, bisognerà guadagnarselo. Proprio come nella vita reale.

Suppongo che la parola "multiplayer" assuma un significato tutto nuovo nel contesto di un sex game. Sarà possibile per le persone giocare tra loro (letteralmente), attraverso Internet?

Questo non è il nostro obiettivo per la prima versione di Wicked Paradise, ma ci occuperemo del multiplayer più in avanti. Penso che ci sia bisogno di lasciar maturare la realtà virtuale un altro paio di anni, prima di avere un hardware abbastanza convincente per portarla nel campo del multiplayer (per esempio per riprodurre il tatto).



→Il team di Oculus Rift Italia ha incontrato lo sviluppatore Jeroen Van Der Bosch, il quale ha raccontato del suo progetto di sdoganare definitivamente il sesso virtuale.

Wicked Paradise è un titolo "only for Oculus Rift" e sarà disponibile insieme al rilascio del visore nel 2014 inoltrato. Il team di sviluppo è composto da personalità di spicco del mondo del gaming, che hanno lavorato su titoli come Call of Duty e Lost Planet. Ciò che andiamo ad affrontare è un'avventura erotica, dove, così come nella vita reale, dovremmo vivere una storia, interagire con gli altri protagonisti e perché no, dopo una paio di drink, concludere la serata in una notte di passione.



■ Trasformato lo Strike Suit in un mech, il gameplay muta dinamicamente, passando dal mero volo spaziale a combattimenti che, tanto per impostazione, che per dinamismo ricordano vagamente l'ottimo Zone of the Enders di Hideo Kojima.

■ I controlli, di matrice squisitamente arcade, sono ottimamente studiati e restituiscono un ottimo feeling, soprattutto nelle situazioni più concitate. Tale è la disinvoltura nel controllo della navetta, che ci si ritroverà sin da subito nei panni di un intergalattico top gun!

Strike Suit Zero

→ Il titolo Born Ready Games si tira a lustro per Oculus Rift

Rilasciato nel corso del 2012 dal team di Born Ready Games, Strike Suit Zero è un interessante connubio tra un simulatore di volo fantascientifico di stampo arcade, e uno sparatutto su navicella. Caratterizzato da un design accurato e ricercato, figlio dell'esperienza di Junji Okubo (autore, tra le altre cose, dei mech di Viper's Creed, Steel Battalion e Appleseed), Strike Suit Zero ha riscosso diverso successo tra il pubblico di appassionati, grazie al suo gameplay adrenalinico e al suo futuristico stile grafico, fatto di luci al neon in stile Tron, e veloci scambi di proiettili con tanto di effetti balistici a là Zone of The Enders. Ora, a distanza di quasi un anno, il team ha rimesso mano al suo progetto, modificando il proprio gioiello affinché possa essere giocato attraverso Oculus Rift. A noi, dunque, l'ingrato compito di salvare la Terra dalla tipica minaccia da fine del mondo, per mezzo del nostro fidato Strike Suit, incrocio riuscitissimo tra un intercettatore spaziale e un mech trasformabile. All'inizio di ogni missione lo Strike Suit sarà automaticamente impostato nella modalità di inseguimento, dove avrà le sembianze di una qualche sorta di caccia spaziale; ma la sua peculiarità è, appunto, quella di trasformarsi durante la modalità attacco, in una rivoluzionaria arma da guerra dalle fattezze robotiche. Se dal punto di vista del mero gameplay non si registrano modifiche rispetto all'uscita originale, grazie al supporto a Oculus Rift l'esperienza di gioco ne risulta comunque rinata. La fruizione per mezzo del visore di Oculus VR ha dell'incredibile e regala momenti di autentico intrattenimento, grazie alla completa immersione nell'ambiente spaziale e, nel particolare, nel cockpit del nostro mezzo. La visuale prevista per godere dell'esperienza del titolo con Oculus Rift non è, infatti, semplicemente in prima persona, ma ci permette piuttosto di vivere l'intera esperienza all'interno della cabina del nostro Strike Suit. Ne vedremo quindi le leve di controllo e l'interfaccia che, grazie a sapienti rifiniture, risulta pulita e semplice, e ci risulterà utile per tenere d'occhio i dettagli importanti sullo stato di salute della nostra Strike Suit. Anche la colonna sonora fa la sua parte: composta da Paul Ruskay (reso celebre dalle fantastiche tracce presenti in Homeworld), acuisce ancora di più il senso di immersione, seguendo con solerzia l'azione su schermo o mantenendosi rilassata e quasi onirica nei frangenti dell'esplorazione spaziale. Il fatto che gli sviluppatori abbiano pensato ad una versione Oculus Rift, presentando e dichiarando il loro supporto al device, dimostra la semplicità di utilizzo e programmazione dello stesso, facendo ancora una volta intuire quanto grande sarà il suo successo, tant'è che la conversione qui presentata non solo si presenta ottima ed esteticamente gradevole, ma fa anche da cartina tornasole per quei team che volessero implementare il rivoluzionario visore all'interno dei loro prodotti più recenti, tutto con uno sforzo contenuto.



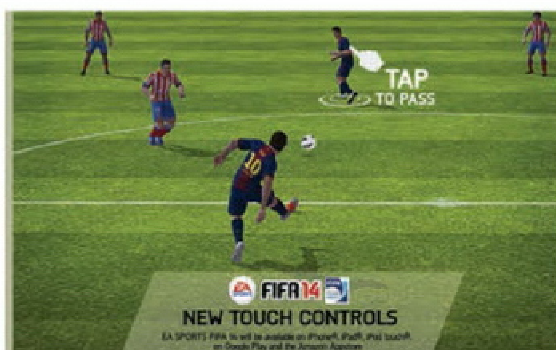
App Republic

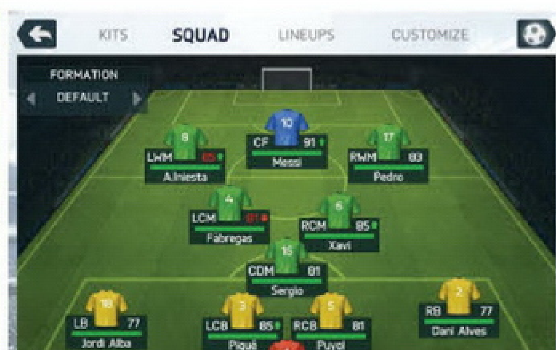
A cura di Davide Panetta

I MIGLIORI DEL MESE

FIFA 14

FORMATO: **iOS, Android** | SVILUPPO: **EA Swiss Sarl**



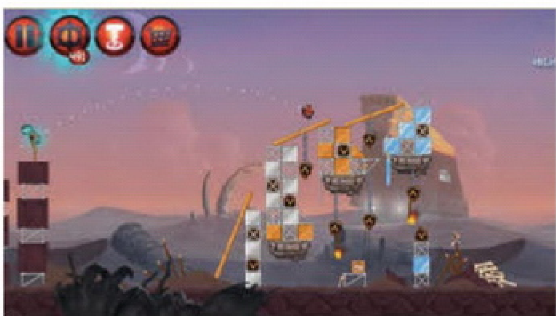


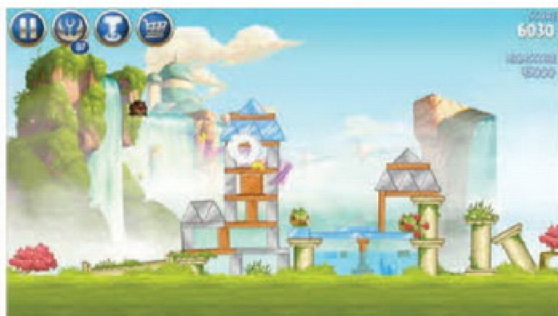
Nel mondo dei videogiochi ci sono alcune certezze inconfutabili, e una di queste è certamente la serie di FIFA di EA Sports. Ogni anno il publisher canadese ci propone una nuova versione del proprio simulatore calcistico, raccogliendo ovunque un successo di vendite incredibile capace di fortificare la fedeltà del pubblico verso questa longeva serie videoludica. A differenza, però, delle ultime versioni annuali, questo FIFA 14 si presenta con un carico di novità molto più incisivo. L'innovazione più evidente è che FIFA è diventato adesso un free-to-play. Seguendo pedissequamente le nuove tendenze del mercato, EA Sports ha deciso di proporre, infatti, un sistema che permette di giocare a una versione basilare del gioco priva delle modalità principali. Tralasciando l'oggettiva inutilità del pacchetto base (che è più una demo utile per testare la bontà parziale del gioco che altro), FIFA 14 mette in campo soprattutto un rinnovato sistema di controllo touch pensato appositamente per i giocatori più casual, in cui è possibile controllare il pallone toccando semplicemente i giocatori sullo schermo per effettuare passaggi e quant'altro, senza scapicollarsi con il controller virtuale. Il sistema si dimostra ben implementato e duttile, e comunque facoltativo nel caso si voglia giocare con i controlli standard. Graficamente la produzione EA piace senza lasciare il segno, risultando molto bello da vedere ma di certo non tecnicamente fuori scala.

VOTO 8,5/10

ANGRY BIRDS STAR WARS II

FORMATO: **iOS, Android** | SVILUPPO: **Rovio Mobile Ltd.**





Ormai non c'è persona al mondo che non conosca i pennuti di casa Rovio. Questo è un dato di fatto: il fenomeno dilagante di Angry Birds ha saputo infatti raggiungere tutte le età ed accontentare i gusti diversi delle persone come non succedeva dai tempi di Space Invaders e Pac Man, forse gli unici due titoli che in passato hanno conosciuto un successo di questa portata mediatica. Per Rovio Angry Birds è quindi una vera e propria gallina dalle uova d'oro, ed è proprio per questo che, come molti altri fenomeni videoludici, lo sfruttamento del marchio ha portato la famosa casa di sviluppo ad abbracciare la politica del rilascio annuale. Angry Birds Star Wars II esce infatti a circa un anno di distanza dal primo episodio a tema Guerre Stellari, spin-off riuscitissimo che introdusse qualche aggiunta interessante al collaudatissimo gameplay della serie. Il seguito del suddetto gioco, o meglio il prequel, vi dà la possibilità per la prima volta di schierarvi dalla parte del lato oscuro (il Pork Side) senza particolari variazioni allo schema di gioco, ma anche di prendere le redini di nuovi personaggi o acquistare dallo store dei nuovi. Per il resto il titolo rimane lo stesso della precedente incarnazione, con il solito stile grafico spettacolare ma ora con più dettagli e colori sgargianti che fanno di Angry Birds Star Wars II una delle cose più belle da vedere sul vostro telefono.

VOTO 9/10

KINGDOM RUSH FRONTIERS

FORMATO: IOS, ANDROID
SVILUPPO: IRONHIDE GAME STUDIO



KINGDOM RUSH FRONTIERS è in assoluto uno dei migliori tower defense per smartphone. Il vostro scopo sarà come da prassi quello di difendere il proprio campo di battaglia dai nemici utilizzando torrette speciali e nel caso non bastasse anche un eroe pronto a sacrificarsi. A ogni missione completata otterrete una gemma da spendere per potenziare il vostro arsenale e acquisire nuove abilità. Graficamente il titolo si difende molto bene con un'interfaccia in stile cartoon molto semplice e gradevole.

VOTO 9/10

DUCK TALES: IL TESORO DI PAPARONE

FORMATO: IOS, ANDROID
SVILUPPO: DISNEY



IL 2013 SARÀ RICORDATO, oltre che per il canto del cigno delle attuali console, anche per il ritorno dello scorbutico Zio Paperone. Dopo il fantastico remake uscito su console del vecchio platform per NES, arriva su Android e iOS Il Tesoro di Paperone, una sorta di caccia al tesoro a squadre in cui dovrete recuperare il bottino situato in ogni singolo stage. Una volta raggiunto questo dovrete dirigervi verso il vostro jet, depositarlo e tornare indietro per prenderne uno nuovo, il tutto entro un limite di tempo.

VOTO 8,5/10

TERRARIA

FORMATO: IIOS, ANDROID
SVILUPPO: 505 GAMES SRL



RIBATTEZZATO ALL'UNANIMITÀ COME IL MINECRAFT IN 2D, Terraria approda finalmente anche nell'universo del mobile gaming con una versione che non ha nulla da invidiare alle controparti casalinghe. Il gioco vanta le stesse caratteristiche del titolo a cui si ispira, pertanto potrete esplorare i luoghi, costruire oggetti, edifici e molto altro ancora all'interno di un enorme mondo sandbox in due dimensioni realizzato in pixel art. Se non lo avete ancora provato è il momento di farlo adesso!

VOTO 9/10

DOV'È LA MIA ACQUA 2

FORMATO: ANDROID
SVILUPPO: DISNEY

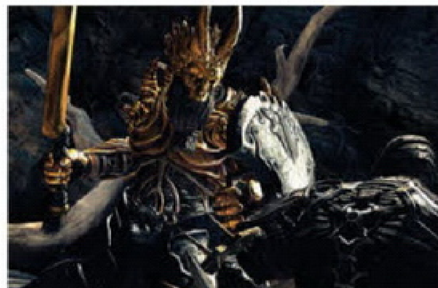


DOV'È LA MIA ACQUA è stato forse il più grande successo della Disney nei giochi per smatphone. Il seguito si attesta qualitativamente sugli stessi livelli del predecessore, proponendo tuttavia solo qualche elemento nuovo e una formula free-to-play che grava non poco sul tempo di attesa di ogni partita. Dov'è la mia acqua 2 è in generale un buon titolo, che mantiene inalterate le caratteristiche più apprezzate dell'opera originale, ma il consiglio è comunque quello di giocarlo solo se non avete mai provato i precedenti episodi.

VOTO 8/10

INFINITY BLADE 3

FORMATO: IOS, ANDROID
SVILUPPO: CHAIR ENTERTAINMENT GROUP, LLC



SENZA MEZZI TERMINI si può affermare che questo terzo episodio della serie Chair sia graficamente il più bel gioco mai apparso su un iPhone. Il comparto tecnico è infatti fenomenale, ricco di dettagli, poligoni su schermo e texture splendide in grado di formare uno spettacolo senza precedenti nella storia dei giochi mobile. La valutazione positiva però si ferma qui, perché nella sostanza il gioco è un piccolo scivolone in termini di coinvolgimento a causa della sua enorme ripetitività e della mancanza quasi totale del fattore novità.

VOTO 7/10

2K DRIVE

FORMATO: ANDROID
SVILUPPO: 2K SPORTS



L'INTENTO DI LUCID GAMES quando ha iniziato lo sviluppo di 2K Drive deve essere stato quello di provare a fronteggiare a testa alta i racing game su console e PC. Il gioco, d'altronde, lo dimostra in ogni istante: dall'utilizzo della visuale interna al modello di guida da vera simulazione, ogni aspetto del titolo ricorda tanto i grandi esponenti del genere, e il che è un bene se non fosse che l'offerta risulta forse troppo profonda e inadatta per un sistema portatile. Resta comunque un acquisto consigliato.

VOTO 8/10

TimeWarp

Il mensile dei giochi elettronici

N.154 NOVEMBRE 2013

in collaborazione con

VIDEO GAME MUSEUM

VIGAMUS

I PROSSIMI EVENTI

1 dicembre
SUDA51
OSPITE AL VIGAMUS

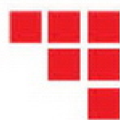
91 – 101

SPECIALE

C'ERA UNA VOLTA LA REALTA' VIRTUALE

PLASTICOSI VISORI, COLORI SGRANATI E TANTO MAL DI TESTA: L'UTOPIA TRIDIMENSIONALE PRIMA DI OCULUS RIFT

PER SAPERNE DI PIÙ E DISCUTERE DEI CONTENUTI DI QUESTA EDIZIONE VISITA **WWW.GAMEREPUBLIC.IT !**



FORSE CI SIAMO. MA NON SO SE FA PER ME.
Si... Può... Faaaareeeee! Quando mi sono reso conto che Oculus Rift era effettivamente in grado di dare un senso compiuto a quell'abbozzo di realtà virtuale accennato ne "Il Tagliaerbe", non ho potuto fare a meno di pensare al singolarissimo "eureka" innalzato da Gene Wilder in quel di Frankenstein Junior. Passato l'entusiasmo iniziale, ho cominciato però a tormentarmi con i dubbi che assalirebbero Wile il Coyote qualora riuscisse davvero ad acciuffare Be Beep: della serie, "e adesso che l'utopia non è più tale, cosa me ne faccio?". Senza fingere di nutrire chissà quale aspettativa a riguardo, continuo, in pratica, a temere che tutto questo trambusto possa risolversi

SPECIALE

C'ERA UNA VOLTA **LA REALTA' VIRTUALE**

STRANI ALAMBICCHI, PLASTICOSI VISORI, COLORI SGRANATI E TANTO MAL DI TESTA: L'UTOPIA VIRTUALE PRIMA DI OCULUS RIFT

"All'inizio del nuovo millennio, una tecnologia conosciuta come Realtà Virtuale sarà diffusamente utilizzata. Essa permetterà a chiunque di esplorare mondi artificiali generati dal computer e, al pari dell'immaginazione, illimitati. I suoi creatori prevedono per essa milioni di utili applicazioni pratiche, altri temono invece che possa diventare una pericolosa forma di controllo della mente."

Da "Il Tagliaerbe"
1992, Brett Leonard

I. TANTO TEMPO FA, SU UN PIANETA PICCOLO PICCOLO…

... I pionieri della civiltà cominciarono a pensare che la realtà che li circondava, con tutti i suoi limiti fisici e le innumerevoli complicazioni normalmente legate all'ordinaria esistenza, gli andasse ormai troppo stretta. Sfruttando forme, intuizioni e ogni altra forma di stimolo rintracciabile nei dintorni, essi iniziarono, dunque, ad esplorare i più reconditi anfratti della propria creatività, con lo scopo ultimo di creare uno strumento che potesse assecondare quell'irresistibile impulso di fuga. Questa riflessione ci aiuta a consolidare una solida certezza: le origini di Oculus Rift, come la stessa formulazione del concetto di "realtà virtuale", sono molto più remote di quanto non si creda, tanto che per individuare l'ideale punto di partenza della ricerca scientifica che ha recentemente permesso al giovane Palmer Luckey di assemblare il succitato prodigio, occorrerebbe tirare in ballo alambicchi antichissimi quali il caleidoscopio brevettato da Sir David Brewster nel 1819, il kinetoscopio progettato anni dopo da Thomas Edison e i curiosi binocoli stereoscopi Tru-Vue apparsi nei salotti bene nei primi del '900. Senza alimentare la pretesa di ricostruire tassonomicamente un processo evolutivo durato evidentemente un paio di secoli, potremmo in ogni caso identificare nel mirabolante "sensorama" ideato da Morton Heiling il più diretto antenato di Oculus Rift. Pur se costituito dal semplice assemblaggio di oleosi ingranaggi, sbiadite pellicole e qualche pannello di legno, questo rudimentali apparecchio spianò, di fatto, la strada a un processo evolutivo straordinariamente complesso, il cui compimento finirà probabilmente col cambiare per sempre la nostra concezione di realtà.

SENSORAMA

REALTA' VIRTUALE IN ANALOGICO

Schermo panoramico, dispositivo di movimento meccanico integrato nell'apposito seggiolino, ventilatori collocati ai margini dello chassis, suono stereo con tanto di vibrazioni annesse e un insolito generatore di aromi artificiali facevano del sensorama il primo macchinario della storia che fosse in grado di ricostruire un'esperienza virtuale tanto avvolgente da coinvolgere tutti e cinque i sensi. Sviluppata nel 1957, e presentata ufficialmente al pubblico nell'autunno del 1962, il progetto riscosse subito un certo clamore, spingendo gli esperti a considerarlo come la nuova frontiera del cinema. Non appena la curiosità dei più iniziò a scemare, molti di essi iniziarono tuttavia a puntare il dito contro le sue evidenti limitazioni, giungendo infine a bollarlo soltanto come un "costosissimo giocattolo da Luna Park". Parallelamente snobbato da una platea scientifica molto più interessata a sviluppare moduli di volo in grado di assicurare la riuscita del progetto Apollo, l'apparecchio creato da Morton Heiling uscì pertanto di scena in silenzio, lasciando in ogni caso ai posteri una cospicua eredità concettuale.



Sebbene il Sensorama venisse pubblicizzato anche come il primo apparecchio in grado di proiettare filmati 3D, il senso di tridimensionalità riscontrabile durante le proiezioni era, in realtà, frutto di un'illusione ottica favorita dalla posposizione di un lungo cono di plastica innanzi allo schermo, agli estremi del quale l'utente avrebbe dovuto posizionare gli occhi.

in una novella Kinect Experience e, più analizzo le capacità della macchina in questione, più i suoi ideali limiti m'appaiono evidenti. Tanto per capirci, non sono affatto convinto di voler scoprire come possa essere giocare ad un platform, un picchiaduro o un titolo di matrice sportiva con quell'aggeggio davanti agli occhi, né mi esalta troppo l'eventuale obbligo di vivere tutte le mie esperienze videoludiche in soggettiva. Ciò non significa ovviamente che la faccenda non mi interessi. Anzi. Questo particolare snodo rappresenta una straordinaria opportunità per ripercorrere le tappe fondamentali di una ricerca tecnologica che potrebbe comunque cambiare per sempre le nostre vite.

Gianpaolo "Mossgarden" Iglio

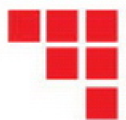


FIGURE CHIAVE

SIR DAVID BREWSTER (1781 – 1868)
Fisico ed inventore di origine scozzese, Sir David Brewster è passato alla storia per aver contribuito all'invenzione di molti degli strumenti visivi che avrebbero anticipato i concetti di "realtà virtuale" e "realtà aumentata", primi tra tutti il caleidoscopio e il visore stereoscopico. Entrambe le apparecchiature furono il risultato dei lunghi studi da lui condotti sul fenomeno della "diffrazione della luce".

IL CALEIDOSCOPIO
Perfezionato da Sir David Brewster nel 1815, il primo modello di caleidoscopio moderno era costituito da un semplice tubo di legno rivestito da specchi e frammenti di vetro colorati, all'estremità del quale veniva generalmente applicato un coperchio smerigliato mobile. Utilizzando il dispositivo a mo' di cannocchiale, sarebbe stato possibile vedere l'ambiente circostante riflettersi in decine di strutture geometriche in grado di mutare e cambiare colore ad ogni eventuale rotazione del coperchio di cui sopra.

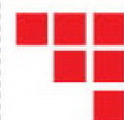
LO STEREOSCOPIO
Progenitore diretto dei nostri occhialini 3D, lo stereoscopio sfruttava gli stessi principi alla base dell'attuale tecnologia tridimensionale per conferire profondità a coppie immagini statiche dalla differente cromia stampate su carta o vetro (i celebri "stereogrammi", NdR). Originariamente ideato da Sir Charles Wheatstone nel 1832, il primo stereoscopio della storia si presentava come un ingombrante alambicco costituito da particolari specchi: a trasformalo in comodo visore portatile in legno dotato di normali lenti ci avrebbe pensato il nostro Sir David Brewster.



"Il mondo visibile non è più una realtà e il mondo invisibile non è più un sogno."
William B. Yates

II. DALL'ESIGENZA ALLA TEORIA

Per convincere i pionieri dell' ingegneria elettronica che, se coadiuvate da adeguate risorse tecnologiche, tutte quelle elementari combinazioni di luce e specchi avrebbero potuto un giorno spalancare orizzonti virtuali praticamente sconfinati, ci sarebbe voluta in ogni caso una spinta emotiva ulteriore; qualcosa che solo l'arte, declinata in tutte le sue più nobili accezioni, poteva incanalare. Si può in tal senso affermare che, senza il contribuito offerto alla causa da medium quali letteratura, cinema ed espressioni affini, gli esperimenti di Sir David Brewster, Thomas Edison e Morton Heiling non avrebbero probabilmente avuto alcun seguito.
L'ipotesi che la tecnologia potesse un giorno fungere davvero da tramite tra l'uomo e universi virtuali completamente interattivi iniziò ad assumere connotati, in effetti, più scientifici intorno agli anni '70 del secolo scorso, trovando una preziosa valvola di sfogo nelle opere letterarie di autori quali William Gibson. Sdoganate ben presto anche nell'ambito dei comics statunitensi, e in tutt'una serie di racconti pulp a tema, quelle teorie che andavano rapidamente assumendo la fisionomia di una solida corrente culturale, germogliarono, quindi, nel varo di un filone cinematografico assai prolifico che, a forza di speculare sull'argomento, avrebbe fornito agli studiosi del settore gli spunti ideali su cui costruire le basi di una vera e propria ricerca empirica.
Tra le varie pellicole ritenute, in qualche modo, responsabili di aver agevolato il passaggio dalla mera teoria alla pratica concreta, la più famosa rimane a tutt'oggi "Il Tagliaerbe": scavando più a fondo nel panorama cinematografico d'impronta sci-fi è tuttavia possibile rintracciare molti altri film in grado di approfondire la tematica della realtà virtuale in modo persino più efficace, primi fra tutti "Il Mondo sul Filo" (Welt am Draht, Cfr Box) e "Tron" (Steven Liesberger, 1982). A prescindere dal valore artistico di ognuna delle pellicole ispirate all'argomento, il nocciolo della questione rimane comunque il medesimo, e cioè che senza il contributo offerto da questi media, l'evoluzione di questa singolare branca della tecnologica come pure sarebbe stata senz'altro più lenta.



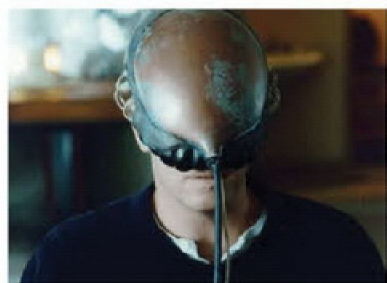
"La realtà è quella cosa che, anche se smetti di crederci, non svanisce..."
Philip K. Dick

WELT AM DRAHT

Basato sul romanzo intitolato "Simulacron-3" e scritto da Daniel F. Galouye nel 1964, "Il Mondo sul Filo" (dal tedesco, "Welt Am Draht", NdR) è stato il primo lungometraggio della storia ad aver trattato in modo scientifico la tematica della realtà virtuale. Diretto nel 1973 dal grande Rainer Werner Fassbinder, e distribuito direttamente in versione televisiva sulla TV tedesca WDR, il film seguiva le vicende di una cittadina virtuale generata da un Super-Computer, all'interno della quale esseri umani ignari della cosa credevano di condurre un'ordinaria esistenza.



Nel 1999 il regista tagiko Josef Rusnak riprese gli eventi narrati nel libro "Simulacron-3" nel noto film "Il Tredicesimo Piano".



Visori speciali grazie ai quali varcare la soglia del mondo dei videogame: un validissimo esempio di realtà virtuale immersiva, immortalato in uno dei pochissimi cyberpunk movie italiani: "Nirvana" di Gabriele Salvatores (1995).

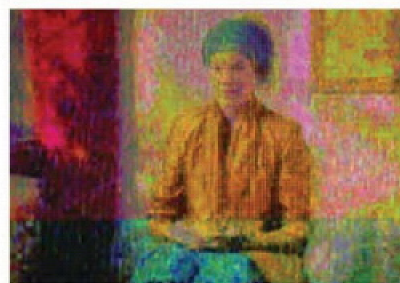


FIGURE CHIAVE

WILLIAM GIBSON

Nato a Conway (Carolina del Nord, USA) nel 1948, William Ford Gibson è universalmente riconosciuto come il padre della letteratura cyberpunk e, in quanto tale, ha fornito un contributo essenziale allo sviluppo di tesi, teorie e concetti in grado di indirizzare la ricerca scientifica verso l'acquisizione dei traguardi raggiunti negli ultimi anni. Gran parte della produzione letteraria di Gibson prende corpo nell'ambito di oscure distopie, tanto futuribili quanto attuali, in cui esponenti di ogni fascia sociale si rifugiano nel cyberspazio o in mondi simulati digitalmente per sfuggire all'opprimente quotidianità di un pianeta Terra ostaggio delle grandi multinazionali.



A partire dai racconti brevi "Frammenti di una Rosa Olografica" (1977) e "Johnny Mnemonico" (1981, da cui venne tratto l'omonimo film del 1995), passando per la leggendaria "Trilogia dello Sprawl" (1984-1988) composta dai romanzi "Neuromante", "Giù nel Ciberspazio" e "Monna Lisa Cyberpunk", la letteratura di Gibson ha fatto costantemente riferimento alla pratica di applicare innesti cibernetici al corpo umano onde potenziarne le prestazioni fisico-sensoriali.



Diretto da Brett Ratner nel 1992, "Il Tagliaerbe" viene generalmente riconosciuto come il film che sdoganò il concetto di "realtà virtuale" nella cultura popolare. Vagamente ispirata a una novella di Stephen King, il quale prese comunque nette distanze dal progetto, la pellicola ebbe anche un sequel: "Il Tagliaerbe 2: The Cyberspace", diretto da Farhad Mann nel 1996.

III. VIA ALLA SPERIMENTAZIONE

Sebbene la prima, effettiva, applicazione del concetto di realtà virtuale tramite visore risalga al 1968, anno in cui lo scienziato statunitense Ivan E. Sutherland presentò alla stampa "La Spada di Damocle" (cfr. Box), è convenzione comune riconoscere all'Aspen Movie Map creato nel 1977 presso l'MIT di Cambridge, il merito di aver battezzato la sperimentazione di questa tecnologia.

Al contrario dell'ingombrante dispositivo succitato, l'apparecchio sviluppato in Massachussets si avvaleva, infatti, dell'ausilio di filmati interattivi, mediante il quale sarebbe stato possibile "visitare" una rudimentale ricostruzione della cittadina di Aspen (Colorado, USA). Per quanto stupefacente, l'esperienza offerta da questo dispositivo non risultò abbastanza efficace da giustificarne i costi, ed esso venne pertanto accantonato con una certa fretta. La sperimentazione sarebbe, in ogni caso, proseguita nel settore militare, favorendo non soltanto lo sviluppo dei visori in grado di rilevare fonti di calore e illuminare aree altrimenti buie, ma anche la creazione dei primi simulatori multi-sensoriali impiegati da U.S. Air Force, NASA e U.S. Navy per addestrare piloti e paracadutisti.

IL KIT DEL PERFETTO "VIRTUONAUTA"

Lo sviluppo di apparecchiature mirate ad esplorare il concetto di "realtà virtuale immersiva" non si limitò al solo ramo dei visori: nel corso degli anni, il mercato avrebbe infatti offerto una vastissima gamma di dispositivi più o meno utili ad arricchire l'esperienza in questione. Per definirsi tale, un "virtuonauta" provetto si sarebbe dovuto, in ogni caso, procurare almeno un esemplare dei seguenti gingilli.



VISORE HMD

Che si trattasse di "semplici" occhiali foderati da lenti polarizzate annesse, di un avvolgente Head Mounted Display (HMD) farcito di sensori atti al rilevamento dei movimenti del capo, o di un ibrido degno di rivaleggiare con quello indossato da Keanu Reeves in "Johnny Mnemonic" (1995), il visore rappresenta l'alfa-omega di ogni "virtuonauta". Inutile snocciolare statistiche di preferenza tra le marche disponibili: fino all'arrivo di Oculus Rift, nessuna di esse garantiva prestazioni adeguate alle aspettative.

CUFFIE

Generalmente impiantate nel casco HMD di cui sopra, o magari fornite in bundle con i semplici visori, le cuffie avrebbero chiaramente contribuito ad accrescere il senso di coinvolgimento fornendo feedback sonori in grado di tener testa a quanto avvenisse nella simulazione. Disgraziatamente, la sincronia tra suoni ed effetti visivi non era esattamente... impeccabile.





FIGURE CHIAVE

JARON LANIER
Il termine "realtà virtuale" venne utilizzato per la prima volta nel 1989 da Jaron Lanier, allora CEO e presidente della VPL Research. Considerato uno dei più incisivi pionieri della ricerca finalizzata ad applicare il concetto di VR ai più comuni format del videogaming, l'informatico newyorkese è oggi un apprezzato saggista e un consulente freelance: tra le sue partnership più recenti, figurano la collaborazione con Linden Lab per la realizzazione di "Second Life" e quella con Microsoft nell'ambito del progetto Kinect.



Jaron Lanier scrive anche articoli per riviste specializzate di prima fascia quali Edge e Discover. Chiunque intendesse saperne di più sulle sue singolari teorie relative a web, cyberspazio, nuove tecnologie e fenomeni social di matrice informatica può dare un' occhiata a libro "Tu non sei un gadget" pubblicato in Italia nel 2010.

GUANTO SENSORE



Ideale sostituto dei moduli di interazione convenzionali quali joypad, joystick, mouse o tastiera, il primo guanto-sensore (o Wired Glove) venne ideato dalla Electronic Visualization Laboratory nel 1977, ma la sua prima applicazione effettiva risale al 1982, anno in cui l'informatico statunitense Thomas G. Zimmerman né brevettò una versione molto più performante. Col tempo, ogni azienda interessata al settore della virtualità si sarebbe presa la briga di realizzarne una propria versione, inclusa Nintendo (vedi il Power Glove, NdR), senza tuttavia ottenere mai risultati troppo convincenti.

CYBERTUTA

Oggi come oggi, queste avvolgenti tute elastiche ricche di sensori vengono utilizzate quotidianamente da ogni azienda che intenda lavorare in motion capture: a dispetto delle previsioni, si può pertanto affermare che la cybertuta sia stata l'unica periferica del genere ad aver garantito risultati concreti. All'inizio degli anni '90, questa tecnologia sembrava puntare però a un obiettivo molto più visionario, quale trasmettere al corpo dell'utente tutte le sensazioni tattili legate all'interazione con l'universo virtuale. Stimoli sessuali compresi!



"La realtà virtuale è l'insieme dei fenomeni percettivi indotti da un'apparecchiatura cibernetica a più componenti una volta applicata a un soggetto umano."

Jaron Lanier



In ambito militare, la sperimentazione sui visori VR continua a tutt'oggi. In quest'immagine, un paracadutista U.S. Navy viene sottoposto ad un test di planata simulato mediante il supporto di un dispositivo HMD.



Molto più simile all'inquietante dispositivo oculare alla base del "Trattamento Ludovico" immortalato nel film "Arancia Meccanica" diretto da Stanley Kubrick nel 1971 e precedentemente citato nel medesimo romanzo scritto da Anthony Burgess nel 1962, la "Spada di Damocle" era un ingombrantissimo dispositivo a base HMD (Head Mounted Display) tramite il cui visore era possibile esporre l'utente ad una serie di schematiche immagini generate al computer.

IV. E I VIDEOGAME?

Come avrete notato, nascita e prima evoluzione dei visori legati al concetto di realtà virtuale si verificarono su un terreno sostanzialmente estraneo a quello dei videogame. Fino a quando questa particolare branca dell'elettronica non acquisì una credibilità mediatica adeguata alle proprie aspirazioni, ricercatori e scienziati preferirono infatti continuare a operare nell'ambito di settori che garantivano loro costanti iniezioni di fondi. Quella che rimane un'evidente contraddizione in termini, iniziò in ogni caso a dissiparsi intorno alla metà degli anni '80 col lancio dei primi occhiali stereoscopici per console, salvo ribaltarsi del tutto all'inizio del decennio successivo. Determinante fu, in tal senso, l'uscita del film "Il Taglierbe" che, giocando proprio sul filo del binomio realtà virtuale-videogame, sembrò suggerire l'avvenuta maturazione dei tempi in cui questa tecnologia sarebbe diventata il nuovo pilastro dell'home entertainment. In barba all'ottimismo inizialmente sfoggiato dal mercato, i risultati ottenuti dai primi dispositivi a tema si rivelarono però deludenti: dopo l'iniziale successo, i primi coin-op sviluppati, ad esempio, dalla Virtuality non sarebbero mai riusciti a garantire esperienze di gioco in grado di travalicare lo status di prototipo di prospetto. Se è vero che in un settore ancora dominato da pixel e sprite, nutrire ambizioni che andassero oltre gli estremi del mero esperimento fosse magari eccessivo, gli esperti non tardarono a palesare una certa perplessità a riguardo, la quale si sarebbe ben presto trasformata in cupo scetticismo a seguito della mancata affermazione di dispositivi HMD da salotto quali il Cybermaxx della Victormaxx, gli iGlasses della Virtual I-O e l'VFX-1 targato Forte Technologies.

Secondo il parere di alcuni analisti di mercato, il fallimento dei succitati progetti costituiva però un semplice fenomeno fisiologico, cui l'entrata in campo di marchi più consolidati avrebbe prontamente posto riparo. Forti di queste teorie, essi non mancarono pertanto di accogliere con esaltazione che la Nintendo (nella persona di Gunpei Yokoi) fosse in procinto di gettarsi nella mischia.

IL VFX-1 HEADGEAR

Sviluppato dalla Forte Technologies nel 1995, il VFX-1 fu il primo HMD a garantire il pieno supporto di un'esperienza VR immersiva, con tanto di feedback sonori, lettura dinamica dei movimenti del capo, schermi LCD a colori e interfaccia di controllo dedicata (il cyberpuck). Grazie a prestazioni leggermente superiori agli standard, il dispositivo riuscì a ritagliarsi un certo seguito in ambito PC, dove trovò applicazione in oltre 100 produzioni, eppure non riuscì mai a imporsi come una periferica realmente necessaria. Secondo alcuni, il suo fallimento sarebbe stato da ricondursi anche ad effetti collaterali di tipo fisiologico: dopo pochi minuti di gioco, molti utenti tendevano infatti a lamentare vertigini, nausea e mal di testa.

VFX1 H·E·A·D·G·E·A·R™ VIRTUAL REALITY SYSTEM

Tra le produzioni compatibili col VFX-1 figuravano anche molte hit dell'epoca tra cui Doom, Rise of the Triad, Quarantine, MechWarrior 2, Heretic, Duke Nukem 3D, Quake e Quake II. Alcuni di essi erano inclusi nella confezione originale del dispositivo.



IL CYBERMAXX

Prodotto nel 1996 dalla Vectormaxx Technologies, il Cybermaxx HMD abbinava al supporto di due schermi TFT Active Matrix targati Matshushita, un complesso sistema di 3D motion-tracking, tramite il quale il dispositivo sarebbe stato in grado di riconoscere i movimenti del capo dell'utente e riprodurli in ambiente virtuale. Viziata da un fastidioso ritardo di esecuzione sensibile, questa feature si rivelò più una fonte di problemi che un valore aggiunto, tanto da compromettere ogni eventuale tentativo di applicare la periferica ad un contesto videoludico di ordine commerciale.





A dispetto di potenzialità idealmente grandi, il Cybermaxx rimase un gingillo da fiera con cui intrattenere neofiti e curiosi.

"Che vuol dire reale? Dammi una definizione di reale. Se ti riferisci a quello che percepiamo, a quello che possiamo odorare, toccare e vedere, quel reale sono semplici segnali elettrici interpretati dal cervello."

Da "Matrix" 1999, Lana & Andy Wachowsky

LA REALTA' VIRTUALE SBARCA IN SALA GIOCHI

Il primo tentativo di abbinare il concetto di realtà virtuale a un format videoludico in scala commerciale risale al 1991, anno in cui il visionario case di Dactyl Nightmare debuttò nelle più attrezzate sale giochi statunitensi. Sviluppato dalla Virtuality (o W Industries, NdR) mediante l'impiego di un engine poligonale privo di alcun sistema adibito alla mappatura delle texture, il gioco andava sviscerandosi lungo dinamiche FPS asservite ad un elementare format a là "Capture The Flag". Predisposti al supporto di un massimo di 4 utenti, i cabinati comprendevano un'ampia pedana munita di corrimano, un ergonomico Joystick per molti versi simile all'odierno Wiimote Nintendo e un pesante dispositivo HMD provvisto di auricolari stereofonici: il costo di una singola partita poteva orbitare tra i 5 e i 10 dollari dell'epoca.



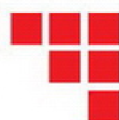
Inizialmente basati sulle prestazioni di computer Amiga 3000 i Coin-Op sviluppati dalla Virtuality vennero divisi in due serie denominate 1000CS e 1000SD. Oltre a Dactyl Nightmare, la prima di esse constava dello shoot-em up robotico Grid Busters (1991), il puzzle Hero (1991), il fantasy hack'n slash Legend Quest (1991) e il simulatore aeronautico VTOL (1991)...



La serie 1000SD comprendeva, invece, solo 3 titoli: lo space-shooter Battlesphere (1991), il simulatore di mech Exorex (1991)e il racing game Total Destruction (1991). Nel 1994, la Virtuality avrebbe prodotto anche una serie 2000SU, basata stavolta su processore Intel 486. Tra i giochi distribuiti in questo formato figurarono Dactyl Nightmare 2 – Race for the Eggs! (1994), lo shooter Zone Hunter (1994) e Pac-Man VR (1994).

V. IL RAGAZZINO VIRTUALE DI GUNPEI YOKOI

"Quella che i vertici Nintendo continuano a definire come la console più importante della storia debutterà la prossima settimana nei negozi, ma ben pochi sembrano attendere quest'evento con lo stesso entusiasmo, anche perché finora nessuno ha capito a cosa serve realmente quell'aggeggio. Quand'anche questa macchina fosse in grado di fare miracoli e regalarci l'utopia 3D, è difficile credere che il pubblico di oggi possa accogliere a braccia aperte un sistema monocromatico, né che abbia fretta di attaccarsi a quel visore. Pur volendo far finta che questi ostacoli non esistessero, resterebbe in ogni caso il problema del prezzo: 200 dollari per una portatile che, a veder bene, tanto portatile non è affatto sono troppi. Specialmente se si considera che, sborsandone 150 ci si può portare a casa sia Game Gear che Game Boy!"
Che la grande avventura del Virtual Boy fosse nata sotto una cattiva stella lo si può facilmente intendere dalle parole rilasciate a riguardo da Steven Kent del Seattle Times a pochi giorni dal debutto americano della console. Ciò che neanche i più scettici potevano tuttavia attendersi era che il fallimento del progetto sarebbe stato tanto clamoroso da sdoganare la convinzione generale che realtà virtuale e videogame fossero due universi incompatibili! Se vi eravate chiesti come mai Oculus Rift fosse giunto negli stand E3 soltanto nel 2013, e perché da quel disgraziato 1995 ad oggi quasi nessuna azienda abbia investito fondi nello sviluppo di un progetto che ne condividesse gli obiettivi, ora avete pertanto una risposta valida.
Fino a quando Oculus Rift non dimostrerà coi fatti di avere le risorse per imporsi quale una vera macchina da gioco, il controverso Virtual Boy della Nintendo rimarrà il sistema che più di ogni altro si è avvicinato al compimento dell'impresa olimpica: quella di applicare, ovvero, il concetto di realtà virtuale a videogame degni di essere definiti come tali.



"Il Virtual Boy trasporterà i videogiocatori all'interno di un'utopia virtuale senza precedenti nella storia di questo settore. Il tutto al prezzo di una qualsiasi console attualmente presente sul mercato."

Hiroshi Yamauchi (1995)

EPIC FAIL

COME NINTENDO DISTRUSSE IL SOGNO VIRTUALE

Presentato allo Shoshinkai Expo di Tokio nel luglio del 1995, il progetto Virtual Boy (in principio noto come VR-32, NdR.) venne inizialmente accolto con un certo ottimismo: fino ad allora, ogni hardware sviluppato nelle fucine Nintendo aveva, d'altronde, riscosso un successo così eclatante da escludere a priori la possibilità di un fallimento.
Il sospetto che, durante il suo sviluppo, qualcosa non fosse andato per il verso giusto iniziò a palesarsi ben presto, e più precisamente in concomitanza della presentazione americana tenutasi al successivo C.E.S. di Los Angeles, quando furono cioè svelati alla stampa i titoli destinati ad accompagnarne il lancio. Ben lungi dal rivelarsi in grado di offrire prestazioni tali da appagare le aspettative di un pubblico ansioso di rivivere in salotto le medesime esperienze visive immortalate ne "Il Tagliaerbe", la macchina si limitava, difatti, a conferire illusoria tridimensionalità alle immagini servendosi del medesimo concetto alla base dei vecchi visori stereoscopici, lasciando peraltro fuori dall'equazione ogni eventuale riferimento a quegli engine poligonali su cui nascituri sistemi quali Sega Saturn e PlayStation puntavano già tutto. Come se non bastasse, l'efficacia del gioco prospettico legato al posizionamento delle lenti bipolari installate nel visore della macchina, sarebbe inoltre dipesa dal forzato impiego di una palette cromatica ridotta a due sole tonalità, il rosso e il nero: un dettaglio, questo, che avrebbe congelato gli entusiasmi di chiunque e gettato una lunga ombra sul futuro del sistema. Quando il Virtual Boy propiziò il suo debutto sugli scaffali dei negozi giapponesi e americani, nell'estate del 1995, tutte le più fosche previsioni della stampa trovarono brusca conferma. Per la prima volta nella sua storia, Nintendo si ritrovò dunque ad assaporare l'amarissimo gusto del flop e ciò avrebbe chiaramente avuto conseguenze fatali, prima fra tutte, il brusco ritiro della console dal mercato statunitense. A questa drastica decisione seguì, appena un anno dopo, la definitiva archiviazione del progetto, le cui vendite si erano comunque arenate da tempo sulla pallida soglia delle 770.000 unità.



FIGURE CHIAVE

GUNPEI YOKOI (1941 – 1997)

Gunpei Yokoi entrò a far parte dello staff Nintendo alla fine degli anni '60, quando l'azienda di Hiroshi Yamauchi era ancora impegnata nella produzione delle carte da gioco "Hanafuda". Trasferito al settore giocattoli nel 1970, egli contribuì alla realizzazione un gran numero di "cult-toys", il cui successo gli favorì ben presto la guida del Nintendo Reasearch & Development 1: il primo dipartimento interno asservito allo sviluppo di progetti elettronici. Sotto questa carica, Yokoi avrebbe traghettato la grande N ai vertici della nascente galassia videoludica, realizzando classici quali Metroid e Kid Icarus, salvo poi firmare il brevetto del leggendario Game Boy; quindi, il fallimento del Virtual Boy, che segnò l'unica battuta d'arresto di una carriera altrimenti impeccabile. Allontanatosi volontariamente dai vertici della Nintendo dopo oltre 30 anni di onorato servizio, Gunpei-San si sarebbe senz'altro distinto per molte altre storiche invenzioni, se solo un drammatico incidente automobilistico non ce l'avesse portato via il 4 ottobre del 1997.

Secondo gli storici, il fallimento del Virtual Boy segnò un'insanabile crepa nel rapporto che legava Gunpei al suo presidente Hiroshi Yamauchi: non a caso, le dimissioni inoltrate da Yokoi alla direzione dell'azienda giunsero il 15 agosto del 1996, a meno di un anno dal debutto della macchina.





PEOPLE

YOKOI BIDS FAREWELL TO NINTENDO

Gumpei Yokoi has left the building—Nintendo's corporate offices in Japan to be exact, according to a Nintendo of America spokesperson.

Without a doubt, Nintendo will lose one of its most respected employees in Yokoi. His name may not ring a bell, but his achievements (and his one notable failure) will be instantly familiar to most gamers.



Gumpei Yokoi was the man who led the creation of the Game Boy and Virtual Boy.

As the head of one of Nintendo of Japan's product development teams, Yokoi was responsible for putting the company on the map in terms of portable electronic entertainment. Those products include Nintendo's game watches and, most notably, the Game Boy system, of which Nintendo has sold more than 48 million of since 1989, according to company figures.

While the exact reasons behind Yokoi's departure have not been reported, he has been the target of criticism following the disappointing debut of the Virtual Boy—a project he reportedly kept pushing despite concerns from other company officials about its success. ■



Il Virtual Boy venne curiosamente pubblicizzato come una console portatile, sebbene il suo ingombro smentisse palesemente detta caratteristica. Secondo gli esperti, questa contraddizione in termini contribuì a confondere ulteriormente un pubblico reso già abbastanza perplesso dalla dicitura presente sulla confezione della macchina che indicava l'insorgere di disturbi visivi, nausea e vomito in caso di eccessiva esposizione al suo visore.



La libreria software del Virtual Boy consta di soli 22 titoli. Molti dei essi riproponevano format di gioco già esplorati in ambito NES e SNES, altri erano delle semplici conversioni di hit passati. Tra le poche novità effettive, i claudicanti Mario Tennis (1995) e Mario Clash (1995), i quali non riscossero comunque il successo sperato.

La libreria software del Virtual Boy consta di soli 22 titoli. Molti dei essi riproponevano format di gioco già esplorati in ambito NES e SNES, altri erano delle semplici conversioni di hit passati. Tra le poche novità effettive, i claudicanti Mario Tennis (1995) e Mario Clash (1995), i quali non riscossero comunque il successo sperato.



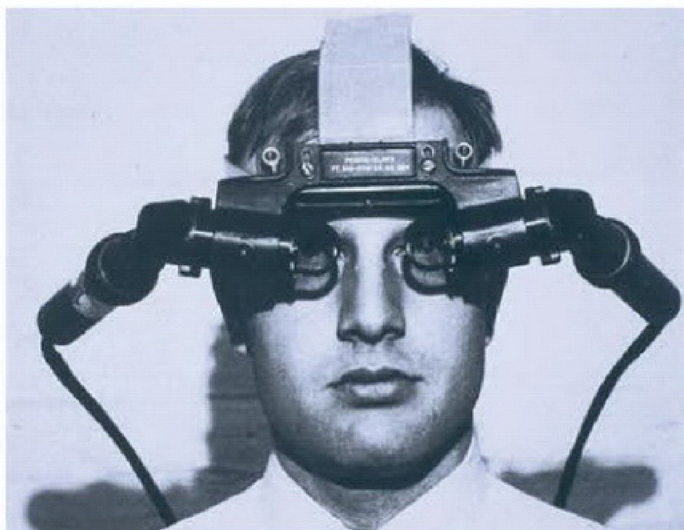
VI. APPLICAZIONI FUTURE: SE OCULUS RIFT È SOLO L'INIZIO...



"Eri solo una diciottenne che si faceva la doccia". Nel celebre Strange Days di Katryn Bigelow (1995) i visori virtuali venivano utilizzati per registrare e riprodurre le sensazioni provate da volontari nell'ambito di situazioni estreme che presentavano spesso contenuti sessuali espliciti. I magnati dell'industria del porno avrebbero già mostrato un certo interesse nei confronti della tecnologia Oculus Rift.

Nel corso degli ultimi anni, il termine "realtà virtuale", e la stessa ricerca annessa, sono stati drasticamente accantonati per far spazio all'approfondimento di un concetto meno impegnativo quale quello della "realtà aumentata". A fronte dei validissimi risultati ottenuti in questo settore da tutti i principali brand impegnati nel ramo dell'home entertainment, ricercatori come Palmer Luckey hanno tuttavia continuato a valutare l'opportunità di concretizzare il sogno virtuale per antonomasia e, avvalendosi degli ultimi ritrovati della tecnica, nonché di budget raccattati via Kickstarter, sono infine riusciti a modellare quello che potrebbe passare alla storia come il primo dispositivo HMD in grado di prestar fede alle ambizioni dei suoi creatori.

Come verificato da noi stessi durante fiere quali E3 2013 e successiva Gamescom di Colonia, Oculus Rift rappresenta davvero un passo in avanti gigantesco nell'ambito del settore, tanto che in molti continuano a far rifermento ad esso come a un punto d'arrivo. Subito dopo aver ascoltato le parole con cui Luckey ha definito gli estremi del processo che ha condotto il suo team alla realizzazione della periferica, ci siamo resi tuttavia conto del fatto che il suo prossimo debutto non rappresenterà



La prima applicazione scientifica del concetto di realtà aumentata risale al 1968, anno in cui Ivan E. Sutherland (il medesimo inventore del Sensorama, Cfr. Box) brevettò il primo prototipo di occhiali 3D espressamente predisposti per supportare sollecitazioni visive di matrice tridimensionale.

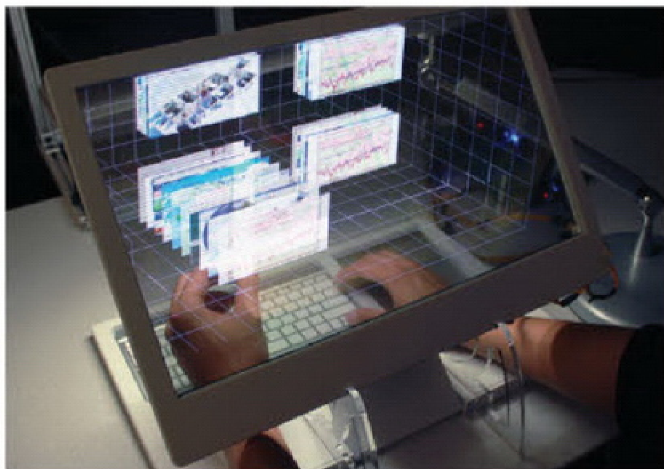


Un'immagine del professor Ivan E. Sutherland risalente al 1968.

LA REALTÀ RIVEDUTA E CORRETTA

Da non confondersi col più avvolgente concetto di realtà virtuale "immersiva", il cui scopo ultimo sarebbe quello di proiettare l'utente in chissà quale dimensione artificiale, la realtà aumentata affonda radici in una filosofia d'approccio sensibilmente diversa, che consiste nell'amplificare i feedback sensoriali normalmente legati ad esperienze interattive come la visione di un film, l'utilizzo di videogame, smartphone e computer, mediante l'impiego di tecnologie quali 3D stereoscopico, dispositivi Touch Screen, moduli GPS e Motion Capture.

Anche in questo caso, le origini della ricerca risalgono a diversi decenni addietro e più precisamente agli anni '40 del secolo scorso, periodo in cui si tende a datare il conio del termine "realtà aumentata".



Malgrado gli effetti della loro applicazione siano meno visibili e intriganti di quelli comunemente legati alla visione di pellicole in 3D o all'impiego di dispositivi in grado di supportare touch screen e sensori di movimento, elementi quali internet e moduli GPS vengono comunemente identificati come estensione del concetto di realtà aumentata.

altro che lo snodo cruciale di un percorso molto più lungo di quanto non si creda. Secondo le parole del suo creatore, Oculus Rift sarebbe solo l'inizio di una ricerca molto più complessa, il cui scopo non consiste di certo nel solo intrattenimento del pubblico. Che si tratti di visori in grado di restituire la vista ai non vedenti, registrare i nostri sogni, controllare veicoli civili a distanza o visitare rigorose ricostruzioni digitali dei pianeti che circondano la Terra, una cosa è certa: il trinomio letteratura, cinema e videogame continuerà a rappresentare una fonte di ispirazione fondamentale per la conquista di ogni traguardo possibile.

Le serie TV e i film dedicati all'universo di Star Trek hanno spesso anticipato di molti decenni l'effettiva applicazione di tecnologie dalle potenzialità straordinarie. Il tenente comandante Geordi La Forge, uno dei più noti personaggi della serie "The Next Generation" (1987 – 1994) indossava, ad esempio, un ergonomico visore in grado di porre rimedio alla sua nativa cecità.



"L'industria dei videogame è giunta alla fine di un ciclo molto lungo, dominato da console sostanzialmente equivalenti, e si è erroneamente convinti che le rispettive eredi possano intrattenere il pubblico per un intervallo di tempo analogo senza proporre però nulla di radicalmente diverso. Oculus Rift si propone invece di cambiare le carte in tavola e dare una netta svolta al nostro attuale concetto di esperienza videoludica."

Palmer Luckey

FIGURE CHIAVE



PALMER LUCKEY

L'inventore di Oculus Rift è un giovane informatico statunitense con la fama del geek e un talento innato per gli affari: ben 2.5 milioni di dollari dei 16 finora accumulati dalla sua compagnia sono stati infatti raccolti via Kickstarter. In cooperazione col team statuntense Scaleform, e il recente supporto del sommo John Carmack in veste di Chief Technology Officer, Palmer ha letteralmente sradicato il concetto di realtà virtuale dal limbo in cui era precipitato nel corso degli ultimi anni, ed è già pronto a rivendicare il suo posto d'onore tra i più celebri signori dell'industria videoludica.



Nel 2012, il prestigioso business magazine "Forbes" ha inserito Palmer Luckey nella lista dei trenta giovani "under 30" che hanno maggiormente contribuito a cambiare il volto della videogame industry.

IL COLLEZIONISTA

La vostra guida mensile ai più rari tesori retro

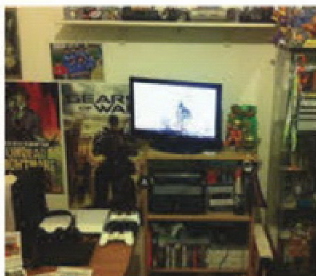
a cura di
Fabio "Super Fabio Bros" D'Anna

GamesCollection
Vigamus

Videogames
un Amore con la A maiuscola!



Il pezzo da novanta di Sofia è uno splendido Atari 2600 Junior classe 1982!



La Hardwell Collection, in tutto il suo splendore, in cui spiccano pezzi di culto come il robottino Tiger 2XL, il SNES, il Game Boy e la prima inossidabile Xbox.

Questo mese nell'angolo del collezionista è di scena Sofia, una grande appassionata di videogame, e in particolare di retrogaming. Sofia Pavoni vive a Signa, un piccolo paesino in provincia di Firenze. La sua passione per i videogiochi è nata molto presto grazie ai suoi genitori. Alla tenera età di due anni, infatti, Sofia giocava con i vecchi Gig Tiger del padre. La sua prima console le venne regalata dalla sua famiglia e si tratta di una macchina indimenticabile, ovvero un Nintendo 64 con all'interno il famosissimo Super Mario 64. Lì fu subito amore a prima vista per l'idraulico baffuto in 3D, e del resto come non capirla! Da poco Sofia sta iniziando a coltivare una passione sfrenata per il collezionismo e il retrogaming, cercando di estendere sempre di più il suo sogno di diventare una collezionista. La passione per le glorie del passato le fa ancora più onore, data la sua giovane età che, ovviamente, non le ha permesso di vivere "in diretta", il periodo d'oro dei videogames lo ha voluto riscoprire in tempi recenti. Come lei stessa afferma "le console che mi rimarranno per sempre più a cuore sono il mitico Nintendo 64 e la PlayStation 1". Ancora oggi Sofia ama i videogame come dal primo giorno in cui li ha conosciuti, dedicando loro molto tempo e amore. Tra le serie attuali, la nostra amica apprezza particolarmente Fallout, sebbene la sua vera passione sia il più recente Bioshock, da lei stessa definito come "un'esperienza di gioco fantastica, dove realmente capiamo il significato della parola videogioco".
Sofia segue la serie dal 2011, anno in cui si è innamorata completamente di questa saga magnifica, e del suo mix di azione e trama. Sofia ringrazia Bioshock per averle insegnato tanto, e per averle fatto capire che i videogiochi non sono solo oggetti, ma puri sentimenti racchiusi in un piccolo disco rotondo.

Dettagli

NOME: Sofia
COGNOME: Pavoni
NICKNAME: HARDWELL27
ETA': 19
PEZZO DA COLLEZIONE: Atari 2600



Sofia con la sua grande passione, la splendida serie Bioshock di 2K Games!

IN COLLABORAZIONE CON WWW.GAMESCOLLECTION.IT

GAMESCOLLECTION.IT POWERED BY GAMES COLLECTION

retromarket

LA BORSA VALORI DEL RETROGAMING

NOTA: Le quotazioni indicate nel borsino si riferiscono a prodotti sostanzialmente integri, nonché dotati di box originale e manuali di istruzioni annessi.

Questo mese il borsino è dedicato ai due grandi amori della collezionista del mese, Sofia, ovvero Fallout e Bioshock, due serie coinvolgenti e molto amate dal pubblico. Perché i mondi virtuali, a volte, possono essere più coinvolgenti della realtà!



TITOLO: FALLOUT: A POST NUCLEAR RPG
VERSIONE: BIG BOX PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 1997
SVILUPPO: INTERPLAY
MACCHINA: PC
QUOTAZIONE: 35 EURO



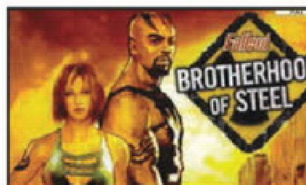
TITOLO: FALLOUT 2: A POST NUCLEAR RPG
VERSIONE: BIG BOX PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 1998
SVILUPPO: INTERPLAY
MACCHINA: PC
QUOTAZIONE: 40 EURO



TITOLO: FALLOUT TACTICS
VERSIONE: DVD BOX PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 2001
SVILUPPO: 14° EAST
MACCHINA: PC
QUOTAZIONE: 15 EURO



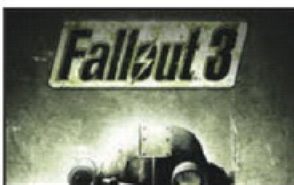
TITOLO: FALLOUT TRILOGY
VERSIONE: DVD BOX NTSC USA
ANNO DI PRODUZIONE:
SVILUPPO: GLOBAL SOFTWARE
MACCHINA: PC
QUOTAZIONE: 30 EURO



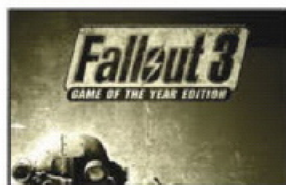
TITOLO: FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 2004
SVILUPPO: INTERPLAY
MACCHINA: PLAYSTATION 2
QUOTAZIONE: 15 EURO



TITOLO: FALLOUT RADIOACTIVE
VERSIONE: DVD BOX PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 2002
SVILUPPO: INTERPLAY
MACCHINA: PC
QUOTAZIONE: 35 EURO



TITOLO: FALLOUT 3
VERSIONE: NTSC USA
ANNO DI PRODUZIONE: 2008
SVILUPPO: BETHESDA
MACCHINA: PLAYSTATION 3
QUOTAZIONE: 12 EURO



TITOLO: FALLOUT 3 GOTY
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 2009
SVILUPPO: BETHESDA
MACCHINA: PC
QUOTAZIONE: 15 EURO



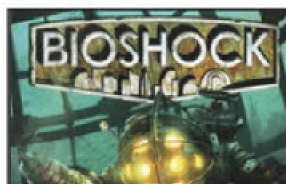
TITOLO: FALLOUT 3: COLLECTOR'S EDITION
VERSIONE: COFANETTO CON ACTION FIGURE PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 2008
SVILUPPO: BETHESDA
MACCHINA: XBOX 360
QUOTAZIONE: 60 EURO



TITOLO: FALLOUT NEW VEGAS
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 2010
SVILUPPO: BETHESDA
MACCHINA: PC
QUOTAZIONE: 15 EURO



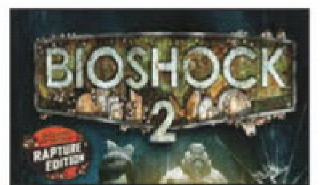
TITOLO: FALLOUT NEW VEGAS COLLECTOR'S EDITION
VERSIONE: BIG BOX PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 2010
SVILUPPO: BETHESDA
MACCHINA: PLAYSTATION 3
QUOTAZIONE: 100 EURO



TITOLO: BIOSHOCK
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 2007
SVILUPPO: 2K BOSTON
MACCHINA: PLAYSTATION 3
QUOTAZIONE: 15 EURO



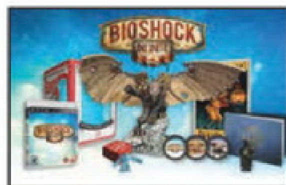
TITOLO: BIOSHOCK COLLECTOR'S EDITION
VERSIONE: BIG BOX PAL CON ACTION FIGURE
ANNO DI PRODUZIONE: 2007
SVILUPPO: 2K BOSTON
MACCHINA: XBOX 360
QUOTAZIONE: 150 EURO



TITOLO: BIOSHOCK 2 RAPTURE EDITION
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 2010
SVILUPPO: DIGITAL EXTREMES
MACCHINA: PLAYSTATION 3
QUOTAZIONE: 35 EURO

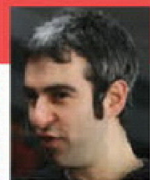


TITOLO: BIOSHOCK 2 SPECIAL EDITION
VERSIONE: BIG BOX PAL CON VINILE
ANNO DI PRODUZIONE: 2010
SVILUPPO: DIGITAL EXTREMES
MACCHINA: PLAYSTATION 3
QUOTAZIONE: 60 EURO



TITOLO: BIOSHOCK: INFINITE ULTIMATE SONGBIRD EDITION
VERSIONE: BIG BOX PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 2013
SVILUPPO: IRRATIONAL GAMES
MACCHINA: PLAYSTATION 3
QUOTAZIONE: 180 EURO

SAY GOOD GAME AND LEAVE



di Simone "AKirA" Trimarchi *simonetrimarchi@me.com*

SIMONE "AKIRA" TRIMARCHI nasce ingegnere e cresce gamer: a sette anni ripara l'alimentatore del suo amato C64 con il saldatore, a 23 diventa campione italiano di Starcraft e prende per la prima volta un volo intercontinentale con destinazione Seoul, Olimpiadi dei Videogiochi. Oggi il saldatore non è più nelle sue corde, mentre i videogiochi continuano a suonare dentro al suo cuore rimbombando su www.insidethegame.it.

Pellicole di pixel firmate Houser

→ Rockstar si ispira a Tarantino e Tarantino si ispira a Rockstar

Grand Theft Auto V è sulla bocca di tutti, addetti ai lavori e non. Il DVD di gioco, ovviamente, è nelle console di qualunque gamer degno di essere chiamato tale: il titolo Rockstar è stato un vero e proprio fenomeno totale. Ha abbattuto ogni record: è il videogioco col maggiore budget, col più grande lancio, con i migliori incassi. E così facendo è assolutamente uscito dal "ghetto" dei videogiochi venendo citato ovunque, nel bene e nel male. I fratelli Houser, come al solito, hanno tirato fuori un vero e proprio capolavoro acclamato dal pubblico e soprattutto dalla critica. L'attenzione ai dettagli, maniacale, rende Los Santos una delle città virtuali più belle da esplorare e più ricca di sorprese. Sapevate ad esempio che ci si può imbattere nella scena della rapina di "Non è un paese per vecchi", uno dei film più riusciti dei fratelli Coen? Questo è solo uno dei tanti easter egg o citazioni presenti nei giochi Rockstar, opere pulp al punto giusto da non essere scomodi paragoni con i film di uno dei registi simbolo del cinema moderno, Quentin Tarantino. Credo che il lavoro di quest'ultimo su "Le Iene" e "Pulp Fiction" abbia influenzato Grand Theft Auto più di ogni altra opera. A pensarci bene, qualunque gioco Rockstar è un titolo di chiara ispirazione cinematografica, e se la serie GTA è lo specchio dei capolavori di Tarantino (incrociati con la trilogia de Il Padrino), i riferimenti di L.A. Noire sono esplicitamente Black Dahlia e l'opera di Ellroy, mentre per Red Dead Redemption scomoderei addirittura Sergio Leone. Parlando di quest'ultimo titolo, azzardo un'ipotesi che probabilmente mi verrà criticata: e se Tarantino stesso, dopo aver influenzato pesantemente gli Houser, avesse preso spunto dalla loro opera meglio riuscita di sempre per il suo ultimo filmissmo Django Unchained? Red Dead Redemption non parla di schiavismo direttamente, ma la trama circolare fa saltare agli occhi più di una similitudine con il western di Tarantino. Entrambi i personaggi principali sono dei reietti, entrambi sono ai limiti del loro mondo, entrambi riescono a riscattarsi, quantomeno agli occhi del pubblico in sala e dei giocatori. Poi c'è il liet motiv del viaggio, un tema in verità sempre legato al genere Western. I finali rendono strazianti entrambe le storie ma mentre la satira cinematografica può permettersi di non punire l'antieroe, il videogioco ha dei limiti come medium e impone un "lieto fine" sui generis per John Marston che suona come un monito per noi attori/giocatori. Il crimine non paga mai. Eppure in questo gioco di rimandi e citazioni cinematografiche, che riescono solo agli Houser, l'unica sicurezza è la statura monumentale di un team di sviluppo che non finisce mai di stupire. Nessuno è riuscito ad influenzare, partendo da un paio di pixel, non solo il pubblico di riferimento ma soprattutto quello trasversale (e la cultura popolare mondiale) come i videogiochi di Rockstar. Questo perché c'è del cinema davvero in ogni dettaglio, nascosto e non: la possibilità stessa sia in RDR che in GTA V di andare a vedere dei film creati ad hoc per l'occasione mi sembra più che un pretesto per omaggiare un certo tipo di pellicole. Anzi è un ringraziamento, una dichiarazione d'amore: quella di un ragazzino cresciuto troppo vicino ad una videoteca di Londra per non trasformarsi in un regista anche lui. Che diriga dei bellissimi videogiochi, ovviamente, è solo un dettaglio.

“Credo che il lavoro di quest'ultimo su "Le Iene" e "Pulp Fiction" abbia influenzato Grand Theft Auto più di ogni altra opera”

di Eugenio Antropoli *spygamer1@gmail.com*



EUGENIO ANTROPOLI segue home entertainment, cinema, musica e videogiochi. Già giornalista e critico videoludico, nonché esperto di trade, si occupa di business videoludico presso un'importante azienda italiana.

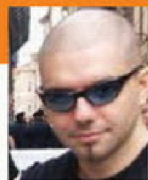
Elogio del pirata

→ E se lo dicono pure loro...

Ed eccoci qua, per l'ennesima volta a parlare di pirateria. Stavolta però per fare l'elogio del miglior servizio, seppur illegale, del mondo digitale. Il bello è che tale giudizio non arriva dagli utenti (troppo scontato) o dal sottoscritto, ma direttamente da uno che subisce perdite economiche per ogni copia scaricata illegalmente. Chi sarà mai? Il solito artista squattrinato alle prime armi? Uno sviluppatore di videogiochi costretto a turni di diciotto ore appena licenziato da un grosso publisher? O un amministratore delegato di una mega multinazionale? Esatto. Sentite cosa ha detto Robert Thompson, AD di News Corp, azienda che possiede i diritti della serie tv Game of Thrones, nel corso di un incontro con alcuni investitori di Goldman Sachs: "la pirateria in Australia è a un livello straordinario. La cosa curiosa è che il 20% di quelli che scaricano puntate di Game of Thrones hanno un regolare abbonamento, e se un cliente pagante sceglie di avere comunque una versione pirata dev'essere proprio convinto che abbia delle qualità in più". A quali qualità (o disservizi delle versioni legali) fa riferimento il signor Thompson? Un passo alla volta, perché ora è il turno di un altro pezzo grosso. Diamo voce a Jeff Bewkes, dirigente di Time Warner, che lo scorso agosto ha sentenziato: "la pirateria è il miglior passaparola e Il Trono di Spade è lo show più scaricato al mondo. È come vincere un Emmy Awards". E Netflix? Poteva esimersi la più grande piattaforma di streaming televisivo e noleggio di film al mondo? La parola al vicepresidente e responsabile acquisti Kelly Merryman, che in tutta onestà ha dichiarato che "quando dobbiamo comprare un prodotto televisivo, osserviamo prima di tutto quello che va meglio sui siti pirata", capovolgendo completamente il concetto secondo il quale la pirateria toglie introiti. Anzi, quest'ultimo dichiara praticamente l'opposto, ovvero: più un film è piratato e più ha possibilità di trovare acquirenti. Aggiungiamo un altro pezzo da novanta alla lista? Ma sì, almeno quando troviamo il rompiscatole finto precisino a cena con gli amici possiamo zittirlo tirando in ballo pure Madonna. Sì, proprio lei, la nostra signora del pop. Sapete cosa ha scelto per veicolare il cortometraggio Secretprojectrevolution? Bittorrent. E non solo lei, ma di recente si sono aggiunti anche Linkin Park, Pixies e Public Enemies. Ma torniamo all'esempio di Game of Thrones, perché sono sicuro che tra di voi c'è qualcuno che fa parte di questa schiera come il sottoscritto. Perché scaricare una puntata o un intero film quando si ha già la possibilità di vederlo originale? Molto semplice: perché è molto più pratico e veloce e non bisogna sottostare a mille compromessi. Avete un abbonamento a Mediaset e una Xbox ? Volete vedere un film in lingua originale? Niente da fare, e stiamo parlando di un servizio in streaming di file stipati su un server, quindi l'unica cosa da fare è aggiungere in quei benedetti server le versioni originali e i sottotitoli. E non ditemi che non hanno i soldi per farlo. Pertanto vai di ricerca al volo sul web accompagnata dalla magiche paroline sub-ita e il gioco è fatto. Avete un Blu-ray con copia digitale annessa? Auguri. Scarica il file, inserisci il codice, scarica il lettore digitale proprietario (ogni major ha il suo, pazzesco), autentica la copia e forse dopo qualche ora riusciamo a far partire sta benedetta scena della cassaforte di Fast Five che avevo voglia di rivedere. E se per caso volete passare il contenuto su un altro device? Non si può, o meglio sì, ma prima bisogna togliere l'autenticazione all'altro. Sai che c'è, scrivo "Fast Five streaming" sul web e mi rivedo la scena, tanto non sto rubando a nessuno visto che originale ce l'ho già. Andate all'estero con il vostro fidato tablet e abbonamento Sky e proprio quella sera c'è il derby della vostra squadra del cuore? La frase "Per vedere questo contenuto è necessario trovarsi sul territorio della Repubblica Italiana" vi dice qualcosa? Meno male che c'è Rojadirecta o altri mille siti similari. Insomma, le grandi aziende detentrici di diritti provano a mettere in tutti i modi i bastoni tra le ruote tra l'opera e l'utente, e i servizi di pirateria sono l'unico modo, più pratico, più veloce e più malleabile (un film lo trovate di tutte le qualità, dalla versione "Minecraft" alla 1080p) per accedere a un contenuto. Qualche voce fuori dal coro, come abbiamo visto, si è iniziata a levare, mi auguro che nei prossimi 5 anni si svegli tutta la mandria.

“le grandi aziende detentrici di diritti provano a mettere in tutti i modi i bastoni tra le ruote tra l'opera e l'utente”

ITALIAN TOP GAMER



di Fabrizio Tropeano info@italiatopgames.it

ItaliaTopGames

ITALIATOPGAMES, sul modello proposto da aggregatori quali Metacritic e Gamerankings, propone per ogni uscita video ludica sul mercato, recensioni e anteprime provenienti dai 50 principali siti italiani oltre a news, filmati ed immagini. Nel database è possibile trovare i rankings per genere di appartenenza, piattaforma di gioco, publisher. Dopo soli 20 mesi di vita, ITG è diventato un importante punto di riferimento sia per gli appassionati videogiocatori che per gli addetti ai lavori dell'industria video ludica italiana.

Nintendo Wii-U: flop ancora recuperabile, ma fallita quell'idea che...

→ Super Mario può ancora salvare la console, ma non il progetto iniziale di Nintendo

Se dovessimo analizzare i risultati di vendita ottenuti fino ad oggi da Nintendo Wii U, non si potrebbe che parlare di flop. Ma, secondo la modesta opinione di chi sta scrivendo, la grande N ha ancora tutto il tempo per recuperare. I brand più forti come Super Smash Bros, Zelda (remake esclusi), Mario Kart e compagnia devono ancora essere goduti in alta risoluzione, e siamo certi che i loro arrivi faranno decidere molti a passare da Wii (che ha da poco superato quota 100 milioni di console vendute nel mondo) a Wii U. Indubbiamente però è fallito il piano di Nintendo di attaccare il mercato di un certo tipo di pubblico, quello che gioca online in modo quasi compulsivo con PlayStation 3 e Xbox 360 a quasi tutti titoli multipiattaforma, e di fargli acquistare Wii U prima dell'uscita di Xbox One e PlayStation 4. Oramai i day one delle due console next generation sono veramente dietro l'angolo e, soprattutto, è fuori discussione che il supporto delle terze parti a Wii U sta calando mostruosamente. Qualche esempio? Warner Bros decide di realizzare la Ultimate Edition di Injustice Gods Among Us che torna su PS3 e Xbox 360, debutta su PlayStation Vita, PlayStation 4 e PC ma niente Wii U. Un altro? Ubisoft si premura di informare i videogiocatori che su Wii U, i DLC di Assassin's Creed IV: Black Flag non saranno disponibili, senza ovviamente tralasciare varie serie sportive (FIFA, PES, NBA 2K e tantissime altre) che hanno letteralmente ignorato la console in questo periodo di uscite. L'eccezione che conferma la regola sembra essere Activision, che dovrebbe garantire il pieno supporto a Call of Duty: Ghosts. Risulta veramente difficile capire dove Nintendo abbia sbagliato: lo scorso anno, di questi tempi, lodavamo in modo evidente una line-up iniziale di Wii U che fondeva ottimi titoli first party con una base di produzioni delle altre software house, capace di soddisfare ogni tipo di esigenza videoludica. Ed allora dobbiamo immaginarci che il problema siano altri, non di tipo oggettivo ma percettivo. Forse gli utenti "hardcore" di PS3 e Xbox 360 non hanno dato fiducia al nuovo corso Nintendo, più incline a comprendere le loro esigenze per come si è sviluppata la storia software e dell'online di una console come Wii. Forse non è bastato il gamepad per anticipare il cambio di console, e si è preferito aspettare le mosse dei successori diretti delle console di casa Microsoft e Sony. Forse, come ha detto Nintendo stessa, il nome così simile, e forse qualche errore nel marketing, non hanno fatto capire alle decine di milioni di possessori di Wii (in larga parte giocatori "casual) che c'era sul mercato una console nuova di zecca, e non un semplice restyling. Da appassionato videogiocatore, la viva e forte speranza è che Wii U possa conoscere giorni migliori e dare quindi modo a Nintendo di continuare a produrre titoli di qualità e spessore per home console, e non soltanto su 3DS dove le performance di vendita invece sono sempre stellari. Sempre più analisti parlano di un futuro esclusivamente da software house per la Grande N, un po' come accaduto con Sega dopo il Dreamcast. Non so voi, ma vedere il nuovo Super Mario su PlayStation 4 o Xbox One o su dispositivi vari iOS e Android io non riesco neppure ad immaginarmelo... e voi?

> “è fallito il piano di Nintendo di attaccare il mercato di un certo tipo di pubblico, quello che gioca on line in modo quasi compulsivo con Playstation 3 e Xbox 360”

GR HOTEL

Prima colazione inclusa

gr.hotel@playmediacompany.it

Game Republic Hotel
Via Sabotino, 4 - 00195 Roma c/o VIGAMUS
Tel. 06 45432741



Check In

Il mio lavoro è cambiato. E meno male, aggiungo. Vedete, ho cominciato questa folle avventura non così giovane. Pur essendo gamer dalla tenera età di 3 anni e lettore di riviste di videogiochi dal loro avvento in Italia, ho saltato il fosso, professionalmente parlando, solo dopo la laurea in Giurisprudenza e il praticantato come avvocato. Avevo poco più di 25 anni ed ero improvvisamente diventato un redattore di videogiochi full time. Era una figata senza pari, sentivo di avere il mondo ai miei piedi. Fast forward. Anno del Signore 2013. Mi guardo allo specchio e vedo che le cose si sono... trasformate. La famiglia, gli affetti, le amicizie. Gioie e tristezze, come è ovvio e come è per tutti. E anche il lavoro non è più lo stesso. Da semplice redattore, sono diventato un editor e poi un responsabile di redazione. Di riviste e siti ne ho gestiti un'infinità, e col tempo sono nate due nuove attività, molto diverse dal giornalismo. L'insegnamento in Università, che è una di queste, mi ha dato una cosa bellissima: il contatto con ragazze e ragazzi che, a Lettere e Filosofia, scoprono ogni anno che il Videogioco è anche cultura. Che ha una storia e che esistono critici che lo studiano e lo commentano. A fine semestre, credetemi, sono piacevolmente stupiti. Per me è ogni volta una gioia impagabile. Seconda novità: il VIGAMUS, il Museo del Videogioco che dirigo a Roma, unico in Italia e secondo in Europa. Come sapete, VIGAMUS e Game Republic hanno stretto una forte partnership, tanto che ora la redazione è proprio negli uffici del Museo. È meraviglioso fare pausa pranzo tra console d'epoca, coin op, maxi schermi e installazioni di Oculus Rift, davvero qualcosa che, da neo redattore 25enne, non avrei mai pensato di vivere.

Già, il lavoro è cambiato. Meno sul singolo pezzo, forse, ma con tanti nuovi interessi, tutti rigorosamente ancorati ai videogiochi... che poi è quello che conta davvero, no? Una cosa è uguale, oggi come ieri. Seguire la posta di GR e dialogare con voi. Bentornati nel GR Hotel, amici. Le vostre stanze, anche questo mese, sono pronte.

Metalmark





FRIGO BAR E3 EDITION

OPINIONI, DELIRI E RIFLESSIONI DALLA FACEBOOK COMMUNITY DI GR

"Rispetto coloro che apprezzano il gioco (e ci mancherebbe altro...). Ma a giochi come questo preferisco Mystic River + Dragon's Lair..."

Uno dei temi del mese è chiaramente Beyond. Detto ciò, cominciamo subito alla grande, con una caustica riflessione di Alessandro Johann Malmsteen.

"È un tipo di videogame che può non piacere. Chiamatelo come volete, ma il fatto che giri nella mia PS3 e mi trasmetta emozioni (tanto sbandierate insieme al Conscious Gamer negli anni da Game Republic) per me ha raggiunto il suo scopo. Poi se devo trivellare di colpi qualcuno carico un altro game"

Andrea Onofri, invece, la pensa diversamente. Poi se deve "trivellare" passa ad altro...

FATHER TIME

In questi giorni, su Internet, al bar, dal parrucchiere, non si fa altro che parlare di Lui... GTA V! Premetto che non è stato tra i miei giochi più attesi, al contrario di tantissima gente che lo ha aspettato peggio di quando si aspetta la mattina del Natale per aprire i regali! Attesa che è degenerata come ormai è prassi per un qualunque gioco tripla A, con gente che più si avvicinava il giorno d'uscita più frantumava i co****ni su Facebook per la rottura del Day 1... rottura puntualmente avvenuta, ma di questo ne parlerò più avanti! Quando dico "gente", il pensiero comune è che stia parlando di ragazzini, dei soliti bimbominchia che infestano i social network, ma la verità è che stavolta mi riferisco pure a gente adulta e vaccinata... La stessa gente adulta che si vanta di essere stata a casa da lavoro per poterselo giocare subito... assurdo! Capisco invece il ragazzino che si finge ammalato per saltare scuola e spupazzarselo... E lo dice uno che ha saltato il secondo giorno di prima superiore con il cabinato di Tekken 2 sperperando tutta la paghetta settimanale! Quello che non capisco appieno però è come il sopracitato ragazzino e i suoi coetanei, a volte pure più piccoli (diciamo 10 anni) abbiano libero accesso a un gioco così fuori dalla loro portata! Altolà, non voglio fare certo il moralista bacchettone, bene o male un po' tutti abbiamo giocato a titoli "vietati", ma la differenza è che prima per noi era l'eccezione, mentre ora mi pare sia la regola! Sì, certo, c'è il PEGI, strumento che ha la stessa efficacia dei bollini colorati verde, giallo e rosso della tv... più che un divieto, è un "consigliato a"! PEGI, che tra l'altro viene quasi totalmente bistrattato da tutti i genitori che utilizzano il videogioco come babysitter. In sintesi, quello che voglio dire è che sono convinto che ci siano giochi giusti per ogni età, e GTA per un bambino di 10 anni non è esattamente la scelta più indicata! Ah, quasi dimenticavo, riguardo il Day1 che ho detto prima... arrivo subito al punto: mi spiegate la Rockstar che ha speso a fare vagonate di soldi in marketing se poi alcuni negozi non rispettano la data di uscita del gioco? Grandi catene che

Left La Oculus Room del VIGAMUS, che ospita anche la nostra redazione. Se vi trovate a visitare il Museo, chiedete al desk di noi. Noi amiamo i nostri lettori! Follemente!

già la mattina del giorno prima avevano messo il gioco sullo scaffale e, via via come tessere di un domino impazzito, un negozio dietro l'altro ha dato il via alla vendita del gioco, fregandosene bellamente di certe regole. Ultimo tassello del domino nonché ciliegina sulla torta, la solo parziale riuscita dell'evento serale di una nota catena di videogiochi che ha speso bei soldi in pubblicità, evento che svoltosi in quel di Milano, quindi zona mia, non mi ha reso partecipe. Perché il gioco ce l' avevo già, direte voi? Totalmente errato! Vedete, il 16 settembre è stato il compleanno di mio padre, classe 1949, e ho passato una bella serata in famiglia tra risate, regali e buon vino! La morale? Che di GTA ce ne sono tanti... ma di papà ne ho solo uno! Don Mazzi Videoludico

MOSSGARDEN: Ho già avuto modo di esprimere la mia opinione circa la necessità di fiondarsi ad acquistare determinati titoli in occasione del Day-One: la considero una cosa sciocchina e peraltro sconveniente. Ancor più sciocchino è tuttavia bollare come "bacchettone" chi esige l'esistenza di alcune regole e pretende che esse vengano rispettate. Essere videogiocatori e avere la certezza che i videogame non siano il nemico numero uno dell'ordine sociale, non deve d'altronde portarci a credere che un bambino abbia la maturità necessaria a valutare con adeguato distacco i contenuti di GTA V, né tantomeno spingerci a scrollare le spalle quando negozianti e genitori se ne fregano di bollini PEGI e divieti di sorta. Mi rendo conto che la questione offra spunti di riflessione molto più ampi e non mancheremo di tornarci, ma se avere un minimo di buon senso significa essere moralisti, beh, caro Mazzi, ben venga l'etichetta.

METALMARK: Non c'è troppo da aggiungere, credo. Tranne forse una considerazione a monte sul PEGI. Io non credo di essere in totale sintonia con un sistema di rating che assegna la fascia di età consigliata sulla base di questionari fiume che il publisher deve compilare. Diventa un lavoro meccanico, che fa perdere per strada il senso più profondo di un'opera. Credo che dovremmo avere una commissione di esperti che testa il gioco e che, a seguito di questa esperienza, decide quale rating attribuirgli. Non puoi valutare i contenuti di un videogioco solo leggendo se contiene parolacce e quante, se contiene sangue e in quanti litri, e se mostra tette e in che numero. Così il gioco diventa un pezzo di carne, e io, quale critico, non voglio essere un macellaio.



"David Cage ha semplicemente proposto un'evoluzione di quello che aveva fatto con Heavy Rain. Inoltre penso che il videogioco possa e debba abbracciare il medium cinematografico. Negare che quanto tentato dai Quantic Dream sia un atto di coraggio per me è pura follia"
Mario Giuseppe Ranieri manda la discussione agli archivi, sentenziando la formale conclusione dell'era PS3.

ÐQual è il mistero che si cela dietro l'ultimo, agghiacciante capitolo di Pro Evolution Soccer? Perché Konami non è più in grado di sfornare un prodotto che somigli anche solo lontanamente a un gioco di calcio? Adam Kadmon indaga..."
Domanda legittima di Davide Pesce: bisognerebbe anche chiedersi come mai in molti (tra cui una buona rappresentanza del team di GR) lo considerino meraviglioso. L'unica certezza è che Mossgarden lo usa come sottobicchiere.

"Prima nottata a GTA V. Vediamo quante occhiaie mi vengono"
Alessandro Pezzella. Che dobbiamo dirti? Dipende da quanti occhi hai...

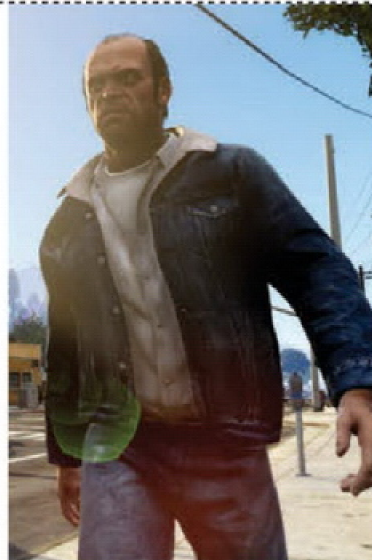
"Killer is Dead è un buon modo per usare l'Unreal EngineÐ
Alessio Rosati né è convinto. Che poi questo implichi che Killer is Dead sia anche un buon prodotto, beh, è ancora da dimostrare.

"Io devo ancora ingranare: la giocabilità (non so perché) mi sta facendo diventare matto. Grafica a parte, direi: zooma!"
Segue l'amara recensione di Piero Trabanelli che rigira il dito nella storica piaga di ogni gioco targato Suda51.

"E nell'eterna lotta tra bimbiminchia e cazzadulti, a perderci sono i videogiocatori"
E di colpo, la rivelazione sociologica di Andrea Lai!

FERRARA'S ASYLUM

Caro Metalmark (non scrivo il nome di battesimo), siamo in primis GDR-isti (e, in altre cose, simili), ma anche molto diversi. Io non so scrivere, hehe, odio l'inglese (trovo idiota tradurre "Election day" con "giorno delle elezioni" che invece, "alla negra", è "Elezione-giorno", hehe) poi non ho figli (perché il papà in realtà non esiste, "pur esistendo", in quanto nessun bimbo prova a far il papà mentre invece le bimbe provano a far la mamma... e poi lo diventano). Insomma, Metalmark, tu sei un "creatore" anche se dovessi esser "ateo", perché essendo genitore sei come Dio creatore, non credi in Dio ma fai come Dio. Ai tempi, quando vedevo progettare videogiochi "in file" capivo che non mi interessava (ergo, non sono poi diventato un PCista) creare un videogioco, e viverlo è diverso dal viverlo con meraviglia non avendolo fatto, non sapendo com'è.
Del "creatore" come te mi è rimasto il lato teorico, non so, vedere che Mario 64 ha un'area centrale (il castello) dai cui per quadri (come i portali di Hexen 64) si va e si torna. GTA e Oblivion non hanno un centro (come il mondo reale). Il primo Resident Evil aveva il centro come in "3D" si poteva andare per porte al primo piano

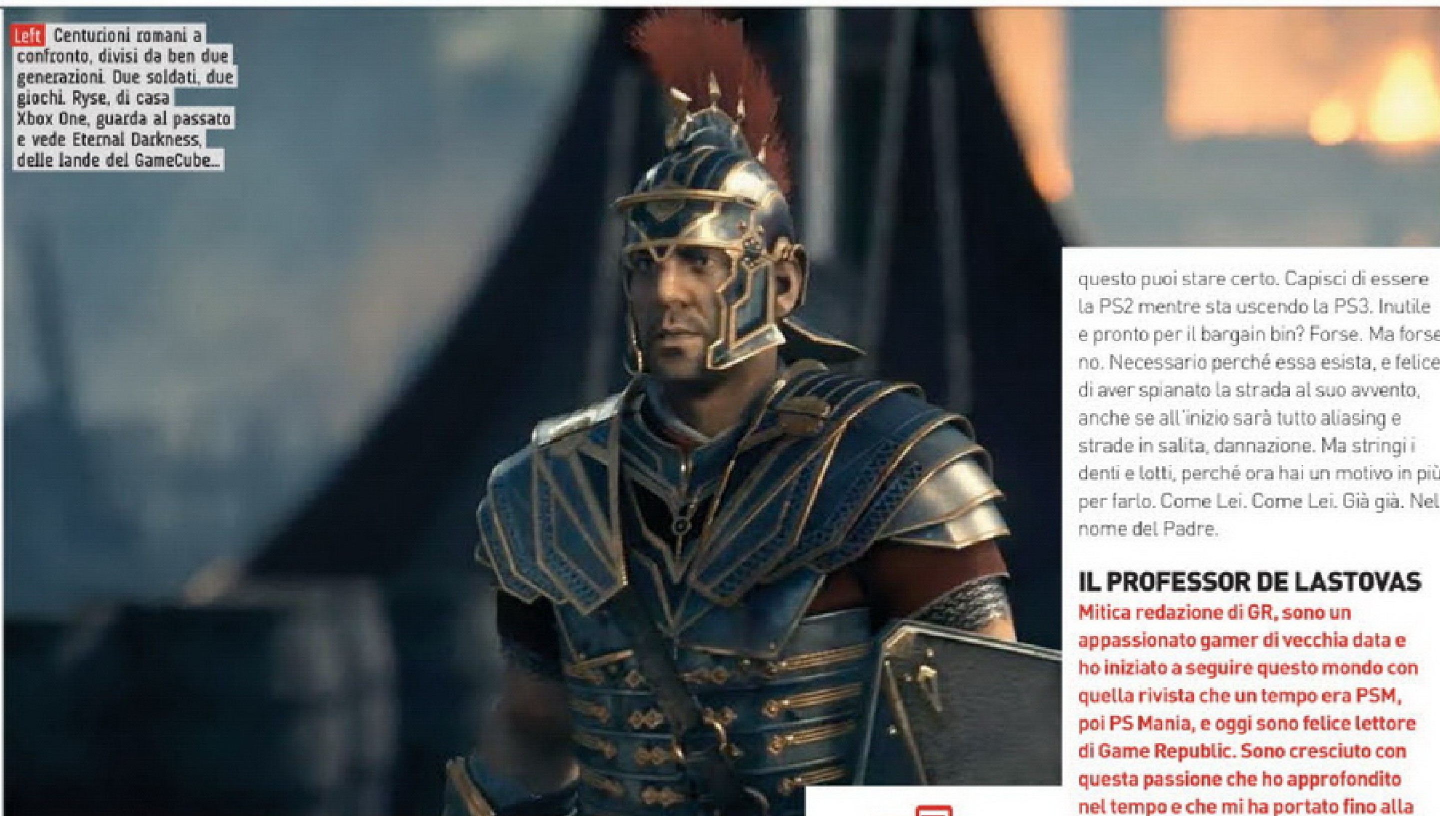


Up Trevor: il fottutissimo motivo per cui GTA V non è adatto al vostro cuginetto di 10 anni. Davvero, credeteci. Non è adatto. A meno che non vogliate che diventi come voi.

o nel piano terra, nei seguiti no (infatti MAI ho giocato i seguiti). Il "rosone" col centro è lo schema del paradiso? Il Saggio

MOSSGARDEN: Matto come un cavallo o forse più scaltro di quanto non si riesca a credere, il Saggio continua a renderci partecipi delle sue eclettiche riflessioni da molto tempo, senza preoccuparsi di passarle a computer. Le butta giù sui vecchi fogli di carta, con una calligrafia da perizia psichiatrica e magari si diverte anche un modo a immaginarci lì al tavolo, con le mani fra i capelli, a cercare di decifrare i suoi geroglifici. Sarebbe facile appallottolare il tutto e giocare a Kobe Vs. Lebron col cestino di turno, ma tra un vaneggiamento e l'altro c'è della bellezza: dietro i continui voli pindarici e gli ammiccamenti, si nascondono concetti talvolta intriganti, che non necessitano quasi mai di commenti. Vanno avanti da soli in cerca di un interlocutore che sappia attribuire loro il giusto significato. Ora, non dico che tutto ciò che esca dalla penna del Saggio sia arte, ma il suo modo di scrivere è senz'altro artistico.

METALMARK: Basta, Moss, è deciso. Tu ed io si deve andare in gita a Ferrara, città dove peraltro nacque mio padre. Sarà questo segnale genetico che unisce te e me, caro Saggio amico? O il destino che ti attende è solo quello amaro di Edward Roivas? Difficilissimo a dirsi. Fatto sta che tocchi dei temi che, nel delirio verbale post-umano che ti contraddistingue (e bada: è un complimento), fanno riflettere. "Speak English or die", direbbero gli Stormtroopers of Death, in growling che spacca (di brutto). E che il tema del Padre sia centrale in questo numero di GR mi pare ormai evidente. Essere padre, comunque, ti cambia nel profondo, di



Left Centurioni romani a confronto, divisi da ben due generazioni. Due soldati, due giochi. Ryse, di casa Xbox One, guarda al passato e vede Eternal Darkness, delle lande del GameCube...



questo puoi stare certo. Capisci di essere la PS2 mentre sta uscendo la PS3. Inutile e pronto per il bargain bin? Forse. Ma forse no. Necessario perché essa esista, e felice di aver spianato la strada al suo avvento, anche se all'inizio sarà tutto aliasing e strade in salita, dannazione. Ma stringi i denti e lotti, perché ora hai un motivo in più per farlo. Come Lei. Come Lei. Già già. Nel nome del Padre.



DALLA DIREZIONE

MESSAGGI E SFOGHI DEL GR TEAM

"La vita è una valle di lacrime tra il press start e il game over"
Guglielmo De Gregori

"...almeno si potesse salvare"
Metalmark

"...almeno ci fossero dei checkpoint"
Valerio "Revolver" Pastore

"...almeno ci fossero diversi livelli di difficoltà"
Francesca "Franny" Noto

"...almeno fosse next gen"
Alessia "Paddy" Padula

"...almeno ci fossero meno quick time event"
Micaela "Mica" Romanini

"...almeno ti mandassero il codice preview"
Michele "T-002" Giannone

"...almeno ci fosse il walkthrough su GameFaqs"
Raffaele "Wonderboy" Giasi

"Che fico, esce la PS4!"
Leon Genisio

"Di qualsiasi voto si tratti, io sono contrario."
Mossgarden

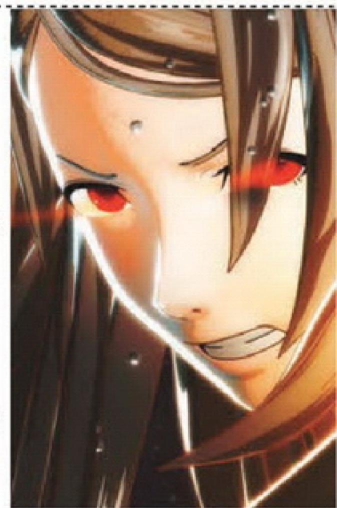
IL PROFESSOR DE LASTOVAS

Mitica redazione di GR, sono un appassionato gamer di vecchia data e ho iniziato a seguire questo mondo con quella rivista che un tempo era PSM, poi PS Mania, e oggi sono felice lettore di Game Republic. Sono cresciuto con questa passione che ho approfondito nel tempo e che mi ha portato fino alla laurea (la mia tesi specialistica parlava, appunto, di videogame). Vi scrivo per parlarvi di una brutta sensazione che mi ha colpito giocando a The Last of Us. Credo sia un gioco dal punto di vista tecnico impeccabile, ma che a mio avviso non può e non deve rappresentare il futuro dei videogiochi perché, in un certo qual senso, li mortifica. Perché? Perché contrariamente a quanto ho letto da diverse fonti, io credo che The Last of Us non dia dignità narrativa al mezzo videoludico, essendo stato evidentemente creato pensando alle grandi produzioni Hollywoodiane. Il videogame è il videogame, il mezzo culturale del ventunesimo secolo, NON DEVE e NON PUÒ essere cinema, che ha una grammatica e schemi narrativi totalmente diversi e incompatibili con quelli del videogame. In questa fase, com'è normale che sia, nessuno, o pochi, hanno ancora capito quale sia il vero valore lirico del videogame ed è perciò fondamentale che la ricerca sia continua per arrivare alla formazione di schemi e di una grammatica narrativa propria, per iniziare a capire, forse, cosa sia effettivamente il videogioco e quale sia il suo valore aggiunto in termini artistici, come possa esprimere qualcosa in quanto videogame e perché qualcuno debba voler esprimere questo qualcosa in un'opera multimediale interattiva e non in un film o in musica o su tela. E quindi, in questa fase, la via più facile per concludere o sospendere questa ricerca, è proprio appiattirsi ai canoni narrativi cinematografici. Ciò è lampante se pensiamo al "compitino" svolto da

Naughty Dog in termini di gameplay, la cui formula, funzionante piuttosto bene per carità, è ripetuta sino allo sfinimento e varia (male) solo in rare e fugaci occasioni (cavallo, acqua..). Il Gameplay non si adatta alle situazioni di gioco per trasmettere sensazioni e situazioni narrative differenti (eccezion fatta per le due situazioni cardine, avversari "mostri" o avversari "umani"). Ho avuto la umiliante sensazione che gli sviluppatori mi abbiano messo a "fare delle cose" (divertenti, accattivanti) in attesa dei grandiosi filmati che, ed è la colpa più grave, è l'unico mezzo di sviluppo narrativo nel gioco. Ma se qualcuno pensa, come me, che sia proprio dall'interattività che nasca la forma di "esperienzialità" tipica dei videogiochi (come, ad esempio, nel caso della film industry si tratta di un'esperienza che riguarda delle immagini e dei suoni) ecco che la formula del videogioco come "narrazione attraverso il gameplay" (così come il cinema è spesso definita narrazione attraverso immagini in sequenza, la musica narrazione attraverso sequenze di suoni e così via) ha il suo senso. Ecco perché reputo The Last of Us un gioco che sa di vecchio più che di futuro: un buon gioco con uno sviluppo tecnico tanto straordinario quanto utile solo a far alzare il voto nelle le recensioni (e qui permettetemi una critica anche a voi giornalisti che continuate a giudicare un gioco solo dal punto di vista tecnico senza quasi mai sollevare questioni di "senso") e che non va oltre la somma di queste parti (il classico: Grafica 9, Sonoro 9, Gameplay 8, ecc.).
Non so se sono riuscito a esprimere ciò che intendo, ma credo che oggi bisogna iniziare a distinguere tra ciò che è l'aspetto tecnico, che se qualcuno creda abbia senso giudicarlo può farlo in maniera "quantitativa" tramite "Grafica 9, Sonoro 9, Gameplay 8 ecc.", e il punto di vista del "senso", non quantificabile ma soltanto qualificabile in termini di bontà o meno dell'operazione, che faccia un ragionamento più di ampio respiro e che, prendendo ancora un esempio cinematografico, vada oltre "la bella inquadratura" ma si chieda il perché di quella inquadratura e il senso che essa ha.
Apprezzo GR perché, negli intenti, prova un'operazione del genere; non a caso scrivo a voi e sono molto curioso di sapere cosa ne pensate, anche se riconosco che il dibattito sarebbe molto più ampio.
Saluti.
Filippo Franco

MOSSGARDEN: Comprendo senz'altro gli estremi del tuo ragionamento e sono anche lieto di condividerli, almeno finché restiamo nell'ambito di una dialettica legata all'ideale ruolo che il videogame dovrebbe rivestire nel processo di emancipazione della narrativa. Nel caso specifico di The Last of Us, ci troviamo tuttavia di fronte a una problematica diversa, che acquisisce secondo me rilevanza solo nel momento in cui qualcuno afferma che il suo format rappresenti davvero il futuro del settore. Spogliato da questo profetico ruolo, il titolo dei Naughty Dog non è in realtà diverso da qualsiasi altro titolo "story-driven" che abbiamo apprezzato negli ultimi anni: un progetto molto curato, ben realizzato ed emozionante che vuole raccontarci una "favola", con tempi, risvolti e modi rigorosamente prefissati. Nel caso in cui qualcuno mi chiedesse se penso che questo approccio rappresenti il futuro in senso assoluto, risponderei che di certo non lo rappresenta di più di quanto non avessero fatto i titoli che hanno proposto un concept analogo da metà anni '80 in poi. Quindi devierei la questione verso un'altra sponda: esistono cioè titoli che, diversamente da The Last of Us, permettano al giocatore di modellare a proprio piacimento gli eventi, senza che il tutto finisca prima o poi per incanalarsi comunque su binari preimpostati? No. Esistono solo titoli che sanno illuderci meglio.

METALMARK: Caro Filippo, la verità è che potrei (vorrei... dovrei...) risponderti parlando per delle ore. Hai toccato il punto cruciale del mio corso di giornalismo dei videogiochi all'Università di Roma "Tor Vergata", che per la cronaca si chiama (magia dell'Accademia) Teoria e critica delle opere multimediali interattive. Nell'ordine: narrazione interattiva, autorialità del medium videoludico, prevalenza del contenuto sul contenitore, rifiuto del modello classico di giudizio in sede di recensione, quello basato sui



Left Chi è costei? È la nuova eroina di SUDA51, di nome Lily Bergamo. SUDA51, per chi fosse interessato a incontrarlo, sarà a Roma il 30 novembre a Ludica (Fiera di Roma) e l'1 dicembre al VIGAMUS. Perché? Perché ce lo portiamo noi! Poi non dite che non vi amiamo!



Benvenuti al TG Videogame, ultimo baluardo dell'informazione inutile...
Mese densissimo di avvenimenti videoludici tutti da scoprire: cominciamo con le prime conseguenze dell'alleanza tra Kojima e Platinum Games. Personaggi femminili procaci e sexy per il prossimo Metal Gear Solid da celebrare nel cosplaying più selvaggio e Bayonetta vestita in Bayonetta 2. Pensateci: Bayonetta vestita... Ma Kojima non poteva programmarselo da solo, Metal Gear Rising??? Passiamo oltre, e precisamente alla petizione di una parte del popolo videoludico che ha fatto partire una petizione per portare GTA V pure su PC. Tutto questo intanto che tutto il popolo videogiocatore PCista inveisce contro Blizzard per aver portato Diablo 3 su console. L'importante è essere d'accordo. Continuano i rumor sui possibili aggiornamenti da scaricare online al day one di PS4 e Xbox One, pare comunque che insieme agli aggiornamenti potrebbero pure uscire le console. Non solo su PC: è partita una petizione per portare GTA V pure su Colecovision. Per ovviare ai presunti limiti tecnici della console verrà dato ai giocatori un pass speciale che gli permetterà di rubare picchiare e quant'altro direttamente nella vita reale e farà sicuramente la gioia di tutti quelli che criticano i giochi violenti: "Hey, ma stai picchiando un passante in quel videogioco!" "Non è colpa mia! L'ho visto fare nella vita reale!" Passiamo a Nintendo, che durante l'ultima Nintendo Direct ha annunciato l'uscita di Super Mario All Stars per Super Nintendo. Dopo un minuto di sconcerto, sono comunque scattati gli applausi. Direttamente sulla faccia di Iwata. Riguardo Sony, pare che ormai il gigante giapponese sia nuovamente lanciato verso il dominio del mondo con la sua PlayStation 4, che addirittura uscirà prima nel resto del mondo che in Giappone. I giapponesi tuttavia sono ben poco preoccupati, tanto possono giocare a Super Mario All Stars. Microsoft, invece, continua con la sua tattica di depistaggio: non solo i videogiocatori non sanno che tattica ha in mente Microsoft, ma adesso non lo sa neppure lei. È confermata l' uscita della console, ma non si sa ancora se in bundle con Gran Turismo 6 o God of War 8. Passiamo ora al software in uscita per le prossime console, che però usciranno anche per le console di oggi e forse pure su quelle di ieri: la famosa convergenza di cui tanto si parla da anni? Battlefield 4 comunque pare il nuovo modo di intendere i giochi di guerra. Metteremo dei fiori nei nostri fucili? Stenderemo i nostri avversari con discorsi sulla pace? O più semplicemente si continuerà a sparare? Fortunatamente ci viene in soccorso la nuova generazione di giochi di corse, dove si guiderà qualche macchina; le altre saranno disponibili nel corso dell'anno, tramite i sempre graditi DLC. Confermato che The Last Guardian è ancora in via di sviluppo, resta da capire se nel frattempo pure l'ultimo guardiano non tiri le cuoia nell'attesa.
Pare infine che Mikami abbia intenzione di risollevare una volta per tutte il genere dei Survival Horror con The Evil Within, titolo che, vista la mancanza del prefisso Resident Evil, difficilmente qualcuno che non sia parente del produttore comprerà. E anche per questo mese è tutto!



TUTTO ESAURITO

GR INTERVISTA UNA... PERSONA QUALUNQUE
PERSONAGGIO CASUALE #547
COMPRIMARIO POLIGONALE...
(CON TRECENTO TEXTURE DA SFAMARE)

Avete presente tutti i personaggi secondari che interagiscono coi nostri eroici alter ego virtuali? Esatto, quelli un po' sfigatelli, con le texture più appannate e meno poligoni in tasca... Ebbene, #547 è uno di loro. Ed è incacchiato come una biscia. Ce l'ha con gli attori in carne e ossa che lo scavalcano ai provini e ora è qui in redazione, a fissarci con l'espressione che solo un ospite di Barbara D'Urso può avere.

Buonasera Mr. Cinquece...
"Voi mi dovete aiutaaare: io sono disperato! Ho trecento texture da sfamare e questi qua non mi fanno lavorareee!"

Mi scusi, ma chi intende per "questi qua"?
"Chris Redfield, Tommy Vercetti, Vanessa Z. Schneider e Wario. L'altro ieri c'erano loro come provinanti. Si mettono lì, ti guardano e in 20 secondi pretendono di sapere se vai bene o no per il posto... "Fammi la faccia da passante distratto", "l'espressione dell'ostaggio", "la voce da scagnozzo". Dicono: "Ti faremo sapere", e invece hanno già preso il cugino di Willem Dafoe..."

Immagino alluda ai casting di Beyond?
"Precisamente. Eravamo più di 15.000 figuranti fuori al database della Quantic Dream. Tra noi c'era pure qualche grosso nome, tipo #343, quello che faceva il cameriere alla festa delle Sorelle Boyle di Dishonored. Si tratta di un professionista: buone texture, ben 2 espressioni possibili, 140 frame di animazione... Credi che l'abbiano preso? No. Hanno preferito scritturare un Massimo Boldi qualsiasi dal vostro mondo di carne rancida."
Massimo Bol... ma come?!?

"Sì, sì... un malefico essere umano, di quelli imbolsiti, cicciosi... Gli hanno messo 300 sensori in faccia e via... Ecco il comprimario videoludico definitivo! Ma che ne sanno loro di quanti algoritmi ci sono dietro una contrazione delle sopracciglia?!? Hanno deciso di farci fuori?!?"
Ok, ok. Ci pare di capire che il suo sia un atto d'accusa nei confronti di questa tendenza a utilizzare attori reali al posto di personaggi progettati al computer...

"Proprio così... E tra poco diventerà anche un atto di violenza: ho infatti intenzione di barricarmi qui e uccidere un redattore di questa rivista per ogni top score che beccherà Beyond in giro per rete e dintorni."
...siamo spacciati.

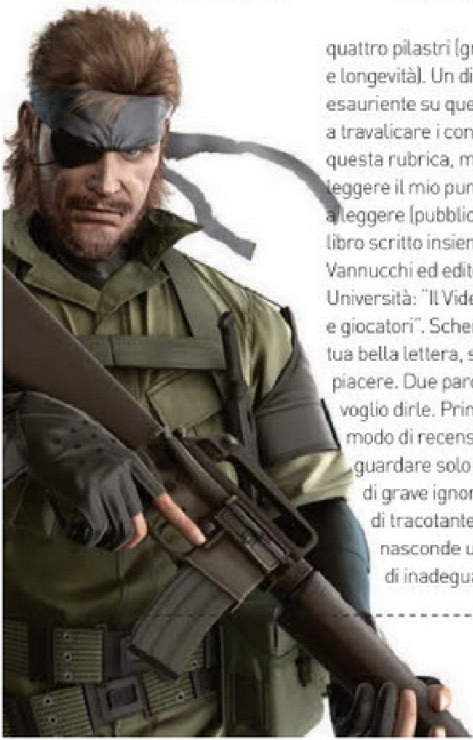
"...esattamente come noi. Ogni volta che Beyond viene etichettato come "rivoluzionario", un attore interamente poligonale muore all'istante"



Up Raiden con suo figlio: è evidente, in quanto padre, la sua natura di Dio Creatore. Del resto Raiden è anche Dio del Fulmine, no? Un Dio al quadrato. Ok, ora non fateci essere blasfemi, però.



Left The Last of Us: apice della narrazione interattiva e araldo del Sol dell'Avvenire o decadente specchietto per le allodole e stanco esempio di un passato da dimenticare? Noi vogliamo solo ricordare che Last è anche un detersivo al limone.

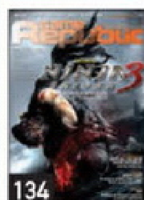


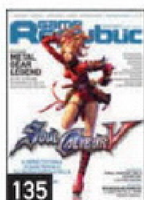
quattro pilastri (grafica, sonoro, giocabilità e longevità). Un discorso compiuto ed esauriente su questi temi ci porterebbe a travalicare i confini spazio-temporali di questa rubrica, ma se sei interessato a leggere il mio punto di vista esteso, ti invito a leggere (pubblicità non occulta, oh yeah) il libro scritto insieme alla collega Francesca Vannucchi ed edito da Mondadori Università: "Il Videogioco. Mercati, giochi e giocatori". Scherzi a parte, leggendo la tua bella lettera, sono certo che ti potrebbe piacere. Due parole, però, in questa sede voglio dirle. Primo: io detesto il vecchio modo di recensire un videogioco. Il guardare solo al lato tecnico è sinonimo di grave ignoranza, per non dire di tracotante finto snobismo che nasconde una manifesta sensazione di inadeguatezza/impotenza espressiva e cognitiva. Traduzione: datevi all'ippica, ma prima tornate alle medie e diplomatevi. Secondo punto: The Last of Us è anche a mio parere un esempio non eccelso di opera multimediale interattiva di tipo narrativo. Non tanto, però, per le ragioni da te addotte (pur interessanti e di spessore indubbio... ma diciamo che abbraccio le tesi di Mossgarden), ma piuttosto perché si tratta del solito compito in classe perfettivo e senz'anima dei Naughty Dog, i robot del game development, come del resto lo sono altri studi quali Insomniac. Sanno produrre capolavori su ordinazione, che in realtà sono solo simulacri di capolavori. The Last of Us è l'Ivan Drago videoludico. Droghe, palestre asettiche e macchine. Eh no, ragazzi, non va bene. Noi vogliamo le montagne, le slitte, i cani che ansimano. Dico bene, amico?

Check Out

→ Mandare agli archivi una generazione di sistemi durata circa otto intensissimi anni è un po' come troncare una storia d'amore di quelle che finiscono per motivi essenzialmente estranei alla tua volontà. Hai il classico nodo alla gola di chi non ci sta e mentre ti chiedi se c'era la possibilità di andare avanti ancora un po', temi di non avere la forza di ricominciare daccapo. Una nuova vita, con una nuova compagna: smontare abitudini consolidatesi nel tempo, per ricostruirne altre. Sai che, in qualche modo, devi trovare la volontà di andare avanti, ma più ti sforzi di programmare il futuro più s'accavallano i ricordi: momenti indimenticabili, incazzature pazzesche, promesse mai mantenute e sorprese inaspettate. Avrai la forza di affrontare una nuova tornata? Prima di scartocciare il Boxone che ho prenotato dopo una lunga e ponderata riflessione, la mente passa un'ultima volta in rassegna gli eventi cardine degli ultimi anni: l'alta definizione, le TV LCD, l'inevitabile Unreal 3 Engine, il red ring of death, i pad wireless, gli aggiornamenti della PS3, la scoperta del digital delivery, il mass-market a portata di menù, le demo, le patch, gli abbonamenti. Quindi, le giornate migliori di un cruciale pezzo di vita: Oblivion, Assassin's Creed, Uncharted, Mass Effect, Dead Space, Heavy Rain, Grid, Red Dead Redemption, Bioshock, Gears of War, The Last Of Us, Call of Duty, Arkham Asylum, GTA V. Guardo le copertine di questi capolavori a una a una, rivolgo infine lo sguardo a Ryse e Forza 5: mi sento un po' stupido a sperarlo, ma forse il meglio deve ancora venire.
Mossgarden

Game Republic Arretrati







Per ulteriori informazioni potete mandare un'email a: abbonamenti@diffusioneeditoriale.it



































Esauriti dal n. 1 al n. 133

PER RICEVERE GLI ARRETRATI

- Compila il coupon in basso specificando il numero che desideri ricevere e le copie richieste.
- Invialo insieme alla fotocopia della ricevuta di pagamento a: **DIFFUSIONE EDITORIALE Via Clelia n. 27 - 00181 ROMA** tramite fax al numero **06/78.26.604** o via mail ad **abbonamenti@diffusioneeditoriale.it** specificando nella causale **"Arretrato Game Republic n ..."**
- Il costo di ogni arretrato è pari al doppio del prezzo di cover.

PUOI EFFETTUARE IL PAGAMENTO TRAMITE:

- **VERSAMENTO SU CONTO CORRENTE POSTALE** numero **80721178** intestato a **DIFFUSIONE EDITORIALE Via Clelia n. 27 - 00181 ROMA** specificando nella causale **"Arretrato Game Republic n ..."**

- **BONIFICO BANCARIO SULLE SEGUENTI COORDINATE:** Codice IBAN **IT90 V076 0103 2000 0008 0721 178** intestato a **DIFFUSIONE EDITORIALE** specificando nella causale **"Arretrato Game Republic n ..."** inviando la distinta via email ad **abbonamenti@diffusioneeditoriale.it** specificando l'indirizzo di spedizione.

Game Republic

VI PREGHIAMO DI SCRIVERE I VOSTRI DATI IN MODO CHIARO, POSSIBILMENTE IN STAMPATELLO

Nome .... Cognome ....

Indirizzo .... N ....

Località .... Cap .... Prov. ....

Email .... Telefono ....

SCELGO DI PAGARE CON

☐ VERSAMENTO SU CCP

☐ BONIFICO BANCARIO

☐ Arretrati

Game Republic n.	Numero di Copie	Prezzo

Totale ____________

Play Lifestyle Media garantisce massima riservatezza dei dati forniti. Le informazioni custodite nel nostro archivio elettronico verranno utilizzate al solo scopo di adempiere al contratto da lei sottoscritto. Non è prevista comunicazione o diffusione a terzi. In conformità alla legge 196/2003 sulla tutela dei dati personali.

Game Republic N. 154
Mensile - Novembre 2013
Registrazione presso il Tribunale di Milano con il n. 201 del 21/06/2013
ISSN 1129-0455

MAGAZINE TEAM
DIRETTORE RESPONSABILE: Alessandro Ferri
DIRETTORE EDITORIALE: Roberto Rossi Gandolfi
CONSULENZA EDITORIALE: Idra Editing s.r.l.
GRAFICI: Stefano De Marchi, Iris Prina

HANNO COLLABORATO: Marco Accordi Rickards, Eliana Bentivegna, Guglielmo De Gregori, Francesca Noto, Michele Giannone, Raffaele Giasi, Valerio Pastore, Gianpaolo Iglio, Manuele Paoletti, Leon Genisio, Davide Panetta, Francesco Ricci, Paolino Maisto, Lorenzo Fazio, Andrea Peduzzi, Alessia Padula, Simone Trimarchi, Fabrizio Tropeano, Eugenio Antropoli, Federico Ercole, Bruno Manzoni, Micaela Romanini, Veronica La Peccerella, Marcello Paolillo, Adriano Di Medio, Giulio Pratola, Mario Petillo, Davide Salvadori, Luca Cacciatore, Gaia Cocchi

SI RINGRAZIA: Halifax S.p.A. (William Capriata, Fabio Perrotta), Sony (Andrea Cuneo, Andrea Vellucci, Alessandro De Leo, Tiziana Grasso), Take Two Italia (Monica Puricelli, Barbara Ruocco, Federico Clonfero), Ubisoft (Alberto Ziello, Stefano Celentano), Atari (Paola Menzaghi), Edelman (Nicola Veneziani, Ornella Fazio, Michele Maschio), Leader (Livio Cantagallo), Electronic Arts (Alessandra De Bernardi, Luciana Stella Boscaratto, Francesca Damato, Luca Benecchi), Activision (Laura Lombardi, Francesca Carotti), Vivendi (Simone Isella), Microsoft (Andrea Giolito), Nokia (Siria Criber), Blue Label Entertainment (Silvia Nova), Capcom (Ben Le Rougetel, Diana Sequeira Nunes), Bandai(Yoko Yatsuzuka), FromSoftware (Keiichiro Segawa), Genki (Mitsuyoshi Ozaki), Hudson Soft (Shinsuke Fujiwara), Hori(Ryuta Horinouchi), Idea Factory (Konomu Mashimo), Irem (Shigeichi Hondo), Jaleco (Masami Shinozaki), Koei (Tomomi Matsushita), Konami (Yoshinori Aoyagi), Marvelous Interactive (Takuhiro Goto), Namco (Yuko Tuskui), Sega Japan (Tetsuya Takahashi), Skip (Kenichi Nishi), SNK Playmore (Ryoko Suzuki), Sony Computer Entertainment (Nanako Kato), Square Enix (Makiko Noda, StŽpanie Journau, Abbass Hussain, Antonio Marfuggi), Q-Entertainment (Tetsuya Mizukami), Sarugakucho (Toru Hashimoto), Taito (Takao Kawashima, Yasukazu Sawada), Tecmo (Miho Sano), THQ (Angela Lippolis, Paolo Pastorelli), Cidiverte S.p.A. (Giovanna Cosentino, Gustavo Provasi), Disney Interactive (Carole Degoulet, Sophie Stumpf), Media Hook (Giuseppa Gatto)

SERVIZIO ARRETRATI:
Diffusione Editoriale Srl
Via Clelia, 27 - 00181 Roma
Tel. 06/78147311 - 06/7802017 - Fax 06/7826604
email: abbonamenti@diffusioneeditoriale.it
www.diffusioneeditoriale.it

STAMPA:
Poligrafici Il Borgo Srl
Via del Litografo, 6 - 40138 Bologna

DISTRIBUTORE ESCLUSIVO PER L'ITALIA:
m-Dis Distribuzione Media S.p.A.
Via Cazzaniga, 1 - 20132 Milano
Tel. 02/2582.1 - Fax 02/25825306
email: info-service@m-dis.it

CONCESSIONARIA ESCLUSIVA PUBBLICITÀ:
Play Lifestyle Media S.r.l.
Viale E. Forlanini, 23 - 20134 Milano
Tel. 02/36696070 - Fax 02/36696071
Agente: Fabrizio Romitelli
email: fromitelli@playlifestylemedia.it

PLAY LIFESTYLE MEDIA S.R.L.
Sede legale
Via Bartolomeo Eustachi, 12 - 20129 Milano
Direzione e Amministrazione
Viale E. Forlanini, 23 - 20134 Milano
Tel. 02/36696070 - Fax 02/36696071
Consiglio di Amministrazione
Presidente: Uberto Selvatico Estense

IVA assolta dall'Editore Art. 74 DPR 633/72 e successive modifiche
I comma lettera C. Esente da bollo Art. 6 II comma DPR 642/72.

Play Lifestyle Media Srl pubblica anche
PS MANIA - Il mensile per PlayStation
Xbox 360 Magazine Ufficiale
Pokémon Mania
Pokémon Mania Enigma

L'altra next-gen

Giusto un mesetto fa da queste parti si diceva della mancanza di coraggio dell'industry, e in particolare di colossi come Electronic Arts, Nintendo e Microsoft. Tutto vero, non rimangio nulla, eppure il mio discorso difettava di un paio di variabili interessanti. Interessanti e piene di fegato: mi riferisco a Oculus Rift e Valve/Steam. Oculus Rift, lo sanno anche i sassi, è un ambiziosissimo progetto in fieri nato su Kickstarter che promette (non a torto) di riscrivere alla base il linguaggio dei videogiochi, portando nelle nostre case quella realtà virtuale che il digital entertainment insegue da anni. Chi ha avuto la fortuna di provare l'HDM di Palmer Luckey ha gridato miracolo, un miracolo che prende il giocatore per la collottola e lo trascina nei mondi più fantastici, in barba a Kinect e ad altri dispositivi semanticamente ingombranti che non mi hanno mai convinto. Insomma, sarà pure una questione di gusti, ma al netto del divertimento Kinect e Wiimote hanno sempre minato la mia sospensione dell'incredulità, ricordandomi costantemente di avere un corpo al di fuori dal videogame di turno. L'esatto contrario di Oculus Rift, che punta a ricostruire radicalmente la percezione del mondo di gioco. La seconda variabile, dicevo, è Valve, che durante le ultime settimane ha sganciato tre bombe che daranno una nuova forma alla next-gen, spostando l'ecosistema Steam dalla scrivania al salotto di casa: SteamOS, Steam Machine e Steam Controller. SteamOS è un sistema su base Linux che permetterà lo streaming di contenuti (videogame in primis, ma anche film, musica e quant'altro) tra il PC e il televisore, e sarà una piattaforma aperta tanto ai produttori di hardware e software, quanto agli utenti. I corpi ideali di quest'"anima" saranno le Steam Machine, sorta di PC pre-configurati di varie forme e caratteristiche, anch'essi completamente passibili di modifiche. Last but not least, lo Steam Controller non sarà un semplice joypad, bensì un coraggioso tentativo di svecchiare prassi di gioco in auge da oltre un decennio. In virtù degli stick analogici, lo Steam Controller proporrà un paio di trackpad circolari assai più sensibili, versatili e precisi, affiancati da uno schermo tattile liberamente configurabile. Ci saranno anche i classici pulsanti, chiaro, ma la loro posizione è stata rivista rispetto ai parametri classici per garantire la massima ergonomia. Questi tre tasselli insieme costituiranno un ideale "trait d'union" tra il gaming PC e quello console aprendo, auspicabilmente, la via a un nuovo modo di intendere l'intrattenimento domestico e, forse, a quello standard unico che i giocatori invocano da anni. Insomma, non ho nulla di personale contro Microsoft, Sony e Nintendo, ma per quanto mi riguarda la vera next -gen ha scritto in fronte le parole Oculus Rift e Steam.

Andrea Peduzzi

Prossimo numero
IN EDICOLA FRA 30 GIORNI

→ ARRIVA LA NEXT GEN

Finalmente ci siamo! La next gen è ormai alle porte e il prossimo numero di Game Republic sarà pronto per offrirvi tutto il meglio della line up di lancio di PlayStation 4 e Xbox One! Un numero da non perdere!